

WESOŁYCH ŚWIĄT ŻYCZY REDAKCJA

ROM • NY PLAYSTATION • SEGA SATURN • NINTENDO 64 • ARCADE

Gry Komputerowe

cena 3.99 zł • index 324329 • issn 1230-9044

12/97

TOMB RAIDER 2

Szybka i Ostra Znów w Akcji!

INNE RECENZJE

Total Annihilation
Final Fantasy VII
Resident Evil
Worms 2

Jedi Knight

Gwiezdne Wojny Forever!

Praca w Toku



Monkey Hero



Messiah



Ultim@te Race Pro



X-COM: Interceptor

Autorstwa twórców LURE OF THE TEMPTRES™, BENEATH A STEEL SKY™ oraz BROKEN SWORD™

BROKEN SWORD II™

THE SMOKING MIRROR™

POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

Nieustraszeni poszukiwacze przygód George i Nico zostali wplątani w następną tajemniczą eskapadę pełną brutalności, nieszczęść i niemoralności...w kontynuację szeroko oklaskiwanego Broken Sword. Choć ciążą nad nimi zemsta i przekleństwo, muszą podjąć najcięższe wyzwanie, jakie ich do tej pory spotkało.

Porwanie, skradzione skarby, niebezpieczni baronowie narkotykowi i intrygi polityczne to najnowsze troski nieustraszonego duetu zmagającego się z siłami piekieł znów zamierzającymi zniszczyć ludzkość!

Ciągłe napięcie, spryt i przebiegłość są niezbędne, by zwyciężyć w tej skomplikowanej przygodzie, gwarantującej zawrót głowy i przyspieszone tętno...

- **60 postaci**, z którymi można nawiązać kontakt i 60 przedmiotów, których można użyć.
- **Mnogość szczegółowo dopracowanych scenerii**, które należy odszukać i zbadać.
- Dziesiątki **gimnastykujących umysł zagadek** do rozwiązania i rozwiązań do zdobycia.
- Piękne, klasyczne sekwencje animowane i **wspaniała grafika SVGA**.
- **260 efektów dźwiękowych** i przeszło 2 godziny oryginalnej muzyki jednego z najlepszych brytyjskich kompozytorów, Barringtona Phelounga.
- 2 płyty kompaktowe i 60 godzin dobrej zabawy.

Więc to Wyspa Zombie.

To była mała krypa, rozpaczliwie potrzebująca malowania, ale zaskakująco czysta i dobrze utrzymana.

Suszyła się na słońcu sieć.

Dystrybucja w Polsce: IPS Computer Group.
02-916 W-wa, ul. Okrężna 3, tel.:6422766, fax:6422769
Filia w Zabrzu: ul. Wolności 262, 41-800 Zabrze

Virgin INTERactive

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA: ZADZWOŃ 090 29 56 13

ZERO KOSZTÓW WYSYŁKI CZYLI TANIEJ O 5 DO 15 ZŁ NIŻ W INNYCH OFERTACH

GAME BOY

Game Boy + bat. (kol. obudowa) 219,-
Game Boy Pocket+bat.(kol. obudowa) 229,-
Handy Boy (lupa,głośniki,joy,szelki) . . 139,-
Kabel Link 45,-
Lupa z podświetlaczem 45,-
Pokrowiec skórzany na G.B. Pocket . . 35,-
Zasilacz Game Boy 26,-
Zasilacz Game Boy Pocket 26,-

Pokrowiec skórzany G.B. Pocket 39,-
Game Boy Pocket 229,-

Adventure of Lolo 95,-
Alien 3 104,-
Alien Olympics 119,-
Aladdin 125,-
Asterix & Obelix 140,-
Blades of Steel 123,-
Blaster Master 85,-
Castlevania II 123,-
Choplifter 3 109,-
Desert Strike 109,-
Donkey Kong 94 109,-
Donkey Kong Land 109,-
Donkey Kong Land 2 109,-
Dzwonnik z Notre Dame 135,-
F1 Race 89,-
Jelly Boy 109,-
Jungle Book 129,-
Jungle Strike 109,-
Jurassic Park 119,-
Kirby's Dreamland 2 123,-
Lamborghini 109,-
Lawnmoverman 105,-
Loopz 104,-
Micro Machines 141,-
Mega Man 5 122,-
Mole Mania 109,-
Monster Max 105,-
Mortal Kombat 1+2 139,-
Mr. Do 95,-
NBA All Stars 104,-
Nemesis 123,-
Pang 105,-
Pinocchio 140,-
Pocachontas 140,-
Road Rash 109,-
Smurfs 2 139,-
Smurfs 3 139,-
Speedball 2 99,-
Spy vs Spy 123,-
Street Fighter 2 105,-
Super Game Boy Soccer 109,-
Super Mario Land 79,-
Super Mario Land 2 109,-
Tennis 79,-
Toy Story 140,-
Waterworld 119,-
Wario Land - Super Mario Land 3 . . . 109,-
Wave Race 79,-
Worms 119,-

Handy Boy 139,-
Lupa Game Boy Pocket 45,-

elektroniczne zwierzątka najlepsze na rynku!

pies 49,- 7 funkcji podstawowych + warianty
dino 49,- 10 funkcji podstawowych + warianty
kot 49,- 7 funkcji podstawowych + warianty
galaktyczny pies 49,- 7 funkcji podstawowych + warianty

KUPON RABATOWY

10 DZIESIĘĆ ZŁOTYCH BF8163628

UWAGA! jeden kupon można użyć do nabycia jednego artykułu o wartości powyżej 100 zł

TYM KUPONEM MOŻESZ ZAPŁACIĆ
w naszym sklepie przy ul.Grochowskiej 290 w Warszawie do końca 1997 roku

NINTENDO 64

Nintendo 64 749,-
Joystick oryginalny 119,-
Joystick Super Pad 99,-
Karta pamięci oryg. 79,-
Karta pamięci x4 129,-
Modulator (kabel RF) . 109,-
Rumble Pak (oryginalny) 79,-

Super Pad 64 99,-
Rumble Pak org. 79,-

Blast Corps 229,-
Bomberman 64 . . . . . tel.
Clayfighter 63 1/3 329,-
Doom 64 329,-
Duke Nukem 3D . . . . . tel.
Extreme G 329,-
F1-Pole Position 329,-
Golden Eye 249,-
Hexen 329,-
International Superstar Soccer 64 . . . 329,-
Killer Instynkt Gold 289,-
Lylat Wars + Rumble Pak 279,-
Mario 64 199,-
Mario Kart 64 229,-
Mortal Kombat Trilogy 359,-
Multi Racing Championship 329,-
NBA Hang Time 329,-
Pilot Wings 64 229,-
Shadows of the Empire 299,-
Turok - Dinosaur Hunter (ver. ang.) . . 359,-
War Gods 329,-
Wave Race 64 199,-
Wayne Gretzky 3D Hockey 329,-

279,- Doskonała kosmiczna strzelanina 3D znana także pod nazwą StarFox 64 - możliwość gry w dwie osoby. W komplecie Rumble Pak (powoduje drgania joypada), który będzie można także wykorzystać w innych grach.

249,- Pierwsza gra, która jest w stanie zdetronizować Turoka jako króla strzelanin FPP. Świetna grafika, niesamowita dbałość o szczegóły, grywalność (współpracuje z Rumble Pakiem) czynią z niej wielki hit.

329,- Niesamowicie szybkie wyścigi na cyberdorach przyszłości, ta gra zostawia daleko w tyle swój pierwowzór (Wipeout) pod każdym względem. Współpracuje także z Rumble Pakiem

329,- Konsolowa wersja gry znanej z automatów wrzutowych. Pierwsza bijatyka w prawdziwym 3D na Nintendo 64, utrzymana w mrocznym klimacie w stylu Mortal Kombat. Oczywiście istnieje także możliwość gry 2 osób.

SEGA SATURN

Sega Saturn . . . . . tel.
Kierownica 329,-

Battle Monster 219,-
Chaos Control 219,-
Daytona USA 149,-
Duke Nukem 3D 239,-
F1 Challenge 209,-
Fighting Vipers 189,-
Golden Axe the Duel 219,-
Jack is Back - Alone in the Dark . . . 159,-
Last Bronx 239,-
Panzer Dragoon Zwei 199,-
Resident Evil 239,-
Sega Rally 189,-
Sega Touring Car Championship . . . 239,-
Sega World Wide Soccer'98 239,-
Sonic Jam 239,-
Sonic R 239,-
Shinobi X 199,-
Tomb Raider 239,-
Virtua Fighter 2 159,-

NISKA CENA

Break Point 99,-
Nights + 3D Control Pad 199,-
Tunnel B1 99,-
Virtua Cop + Pistolet 199,-

199,- Kolorowa zręcznościówka w komplecie z super joyem

199,- Słynna super-strzelanina w komplecie z pistoletem

Najlepsza strzelanina FPP jaka dotychczas ukazała się na konsole. Wielki przebój z komputerów PC jako pierwszy ukazał się w wersji konsolowej na Segę Saturn.

239,- Krwawa gra zręcznościowo - przygodowa, kierując ludźmi z oddziału specjalnego rozprawiasz się z zombie, które opanowały okolicę. Mega-hit z PlayStation teraz na Saturna

239,-

239,- Najnowsza i chyba najlepsza do tej pory bijatyka 3D wykorzystująca tryb wysokiej rozdzielczości w Saturnie a stworzona przez twórców słynnej serii Virtua Fighter.

PlayStation

PlayStation(gwar.SONY) . 699,-
Joystick SCPH 1110 269,-
Joystick SLEH 0002 279,-
Joystick Dominator 179,-
Kabel RF 109,-/129,-
Kabel Euro - Scart 69,-
Karta Pamięci (oryginalna) 99,-
Karta Pamięci x24 199,-
Kierownica + pedały 309,-
Kontroler Control Station 69,-
Kontroler PSX (oryginalny) 119,-
Kontroler PSX + analog. (oryginalny) 149,-
Mysz PSX (oryginalna) 139,-
Pistolet Light - Gun 119,-



Joystick analogowy SCPH 1110 269,-
Joystick cyfrowy SLEH 0002 279,-

Abe's Odysee (ver. ang.) 229,-
Ace Combat 2 PLi 229,-
Adidas Power Soccer Int.l'97 PLi . . . 229,-
Area 51 209,-
Battle Arena ToShinDen 3 PLi 229,-
Bedlam 209,-
C&C Red Alert . . . . . tel.
City of Lost Children PLi 219,-
Crash Bandicoot 2 PLi 229,-
CROC 209,-
Fantastic Four PLi 229,-
Fighting Force . . . . . tel.
Final Fantasy VII PLi 229,-
G-Police PLi 229,-
Independence Day 209,-
King's Field PLi 209,-
King of Fighters PLi 209,-
Little Big Adventure 209,-
Mechwarrior 2 (ver. ang.) 169,-
Namco Tennis Smash Court PLi 189,-
NHL'97 209,-
Need for Speed 2 209,-
NHL Face Off'97 PLi 209,-
Nuclear Strike (ver. ang.) 209,-
Overboard PLi 219,-
Pandemonium 2 219,-
Parappa the Rapper PLi 229,-
Porsche Challenge PLi 219,-
Rage Racer PLi 209,-
Ray Storm PLi 199,-
Ray Tracer PLi 199,-
Real Bout (Fatal Fury) PLi 209,-
Samurai Showdown III PLi 209,-
Sentient PLi 209,-
Soul Blade PLi 229,-
Tenka PLi 229,-
Time Crisis PLi . . . . . tel.
Tomb Raider 2 229,-
Total NBA'97 PLi 219,-
TOCA Touring Car Championship . . . 219,-
Trash it ! 209,-
Transport Tycoon PLi 219,-
V-Rally 209,-
Warcraft 2 209,-
Wing Commander IV (4CD) 209,-

Kierownica + pedały 309,-
Joystick analogowo-cyfrowy Dominator 169,-

NISKA CENA

Actua Soccer PLi 109,-
Air Combat PLi 109,-
Alien Trilogy PLi 109,-
Battle Arena ToShinDen 109,-
BLAM! Machinehead 99,-
Blast Chamber 99,-
Bust a Move 2 PLi 109,-
Casper 109,-
Destruction Derby PLi 109,-
Firestorm:Thunderhawk 2 PLi 109,-
Hexen 109,-
Loaded PLi 109,-
Rayman 109,-
Tekken PLi 109,-
Wipeout PLi 109,-
Worms 109,-

219,- Po raz pierwszy na PlayStation, odpowiedź na Touring Car Segi, superrealistyczne wyścigi samochodów turystycznych (Renault, Ford, Audi i inne), na prawdziwych, wiernie odwzorowanych torach. Prawdopodobnie najlepsze wyścigi na PlayStation

209,- Doskonała gra zręcznościowo-przygodowa wzorowana na słynnym Mario 64. Nareszcie pełne 3D na Playstation - hit!

109,- Zręcznościowa-strzelanina FPP, następca Doom'a. Mroczny klimat, do wyboru trzy postacie: Mag, Rycerz i Wojownik

109,- Wspaniała, kolorowa platformówka, superprzebój na wszystkie platformy sprzętowe.

COMAT

GRY KOMPUTEROWE I TELEWIZYJNE

sklepy firmowe: ips lem mirage

PC CD

plytka CD demo **GRATIS!** przy zakupie każdego programu do PC

11 th Hour 125,-
688 Hunter Killer 150,-
A.D. Cop PL 99,-
Absolute Zero 126,-
Ace Ventura PL 129,-
Air Warrior II 145,-
Amok 145,-
Asterix & Obelix 89,-
Assassin 2015 139,-
Azrael's Tear 145,-
Battlecruiser 3000AD 134,-
BLAM! Machinehead 145,-
Broken Sword 2 PL 159,-
Capitalism Plus 145,-
Carmageddon 169,-
Chaos Overlords 129,-
Chessmaster 5000 145,-
Chronicles of the Sword 129,-
City of Lost Children 138,-
Civilization 2 PL 145,-
Clash PL 139,-
C&C Aftermath 89,-
C&C Counterstrike 69,-
C&C Red Alert + Counterstrike . . . 209,-
Comanche 3 145,-
Conquest Earth 159,-
Constructor 145,-
D 155,-
Dark Colony 155,-
Dark Reign 159,-
Darklight Conflict 145,-
Decathlon 3DO 99,-
Deus PL 145,-
Dungeon Keeper PL 150,-
Ecstatica II PL 148,-
Eraser Tournabout 150,-
Excalibur 2555AD 145,-
Extreme Assault 155,-
Fable 135,-
Fighting Force . . . . . tel.
Flip Out! 99,-
Flying Corps 155,-
Formula 1 (3DFX) 199,-
Gene Wars 145,-
Grand Prix 2 134,-
Guts'n'Garters 145,-
GT Racing'97 . . . . . tel.
Harvester 160,-
Hexen II 159,-
IF 22 Raptor 159,-
Ignition 145,-
Inwestor PL 135,-
International Rally Championship . . . 145,-
Jedi Knight 199,-
Jet Fighter III 145,-
Kajko i Kokosz PL 69,-
Krazy Ivan 138,-
Last Dynasty 145,-
Legacy of Kain 145,-
Lew Leon PL 99,-
Liga Polska'97 dyskietki 3,5" PL 49,-
Little Big Adventure 2 150,-
Lords of the Realm 2 145,-
Marco Polo 135,-
Master of Orion 2 145,-
Metal Rage 125,-
Moto Racer 145,-
Normality 129,-
Outlaws 189,-
Orion Burger 145,-
Panzer Dragoon 169,-
Perfect Weapon 145,-
Podwójne Kłopoty Buda Tuckera PL . . 99,-
Polanie PL CD 89,-
Psychic Dedective 135,-
Reloaded 134,-
Resident Evil . . . . . tel.
Riot 138,-
Ripper 145,-
S.C.A.R.A.B. 145,-
Sandwarriors PL 135,-
Scorcher 145,-
Shadow Warrior . . . . . tel.
Shadows of the Empire 199,-
Shattered Steel 138,-
Smerfy - platformówka 89,-
Star General 145,-
Starcraft . . . . . tel.
Star Trek Generations 155,-
Strife 135,-
Theme Hospital 145,-
Time Warriors PL 119,-
Tin Tin in Tibet 89,-
TOCA Touringcar Championship . . . . tel.
Tomb Raider 145,-
Tomb Raider 2 . . . . . tel.
Touche PL 119,-
Total Anihilaton 155,-
Toy Story 145,-
Tunnel B1 145,-
Wages of War 139,-
Warlords III 155,-
Wersal PL 145,-
X-Com Apokalypse 159,-

159,- Strategia czasu rzeczywistego - wspaniała grywalność i grafika, dostała bardzo wysokie oceny w prasie fachowej

199,- Wspaniała gra oparta na kanwie Gwiezdnych Wojen. Zawiera elementy symulacji, strzelaniny 3D, gry zręcznościowej. Super grafika, tylko na akceleratory 3D.

tel. Druga część doskonałej gry Worms, 3x więcej broni, poprawiona, animowana grafika, edytor poziomów, POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

199,- Druga część Dark Forces, wielki przebój Lucas Arts - strzelanina 3D osadzona w realiach Gwiezdnych Wojen. Doskonała grafika zwłaszcza na komputerach z 3DFX

39,95,- Polska strategia czasu rzeczywistego: szczegółowa grafika, dobra grywalność i niesamowita cena

89,- Doskonała strategia czasu rzeczywistego, "Red Alert" w przyszłości renderowana grafika SVGA, 30 misji, animowane sekwencje, możliwość gry dla 2 do 6-ciu osób

89,- 3 gry w jednej: strzelanina 3D, strzelanina z celownikiem, pościg samochodowy. Gra na podstawie filmów z Brucem Willisem pod tym samym tytułem.

79,- Bajecznie kolorowa platformówka, superprzebój na wszystkie platformy sprzętowe.

NISKA CENA

A-Train 39,-
Alien Trilogy 79,-
Angel Devoid (4 CD) 49,-
Bioforge 49,-
Broken Sword 79,-
CIVilization + COLonization (2gry) . . 79,-
Die Hard Trilogy 89,-
Down in the Dumps 69,-
Dragon Lore 2 69,-
Earth 2140 39,95,-
Ecstatica 49,-
Fifa International Soccer 49,-
Fire Fight 49,-
Gene Machine 49,-
K.K.N.D. 89,-
Kick Off'96 PL 49,-
Little Big Adventure 49,-
Phantasmagoria 2 (6CD) 99,-
Rayman 79,-
Rise of the Robots 39,-
Rise of the Triad 39,-
Road Rash 49,-
Scorched Planet 49,-
Sim Ant 39,-
Sim Earth 39,-
Sim Farm 39,-
Syndicate Plus 49,-
Theme Park 49,-
Toonstruck 79,-
Under a Killing Moon (4DC) 79,-
UFO & X-Com (2 gry) 79,-
Wing Commander III (4CD) 59,-

PC MasterPad 79,-
cyfrowy, 8 fire'y, 2 typy autofire, regulacja szybkości

PC PowerPad 89,-
cyfrowo-analogowy, 6 fire'y, autofire, przepustnica

Python 5 - QS 189 49,-
cyfrowy, 2 fire'y, autofire

PC Sabre - SV 213 69,-
analogowy, 4 fire'y, autofire

PC Phantom - JT 250 169,-
analogowy, 4 fire'y, 2 szybkości autofire, przepustnica, przełącznik kierunków

Wszystkie zamówione artykuły wysyłamy najpóźniej w ciągu 48 godzin. Czas dostarczenia przesyłki wynosi najczęściej 3-5 dni roboczych. Płatność następuje przy odbiorze przesyłki i jest równa wartości zamówionego towaru. NIE DOLICZAMY KOSZTÓW WYSYŁKI. Wszystkie konsole objęte są 12-miesięczną gwarancją i posiadają instrukcje w języku polskim. Oferta obowiązuje do wyczerpania magazynu lub opublikowania kolejnej. Ceny mogą ulec zmianie. STAŁYM KLIENTOM UDZIELAMY KORZYSTNYCH RABATÓW

W TYM SKLEPIE PROWADZIMY SPRZEDAŻ RATALNĄ I AKCEPTUJEMY KARTY PŁATNICZE
Al.Jerozolimskie/Jana Pawła II 00-024 Warszawa przejście podziemne paw. 12 tel./fax.022 630 28 73 pon.-pt. 10⁰⁰-20⁰⁰ sob. 9³⁰-15³⁰ w grudniu niedz. 10⁰⁰-15⁰⁰

D.T. "SMYK" 2 piętro 00-022 Warszawa ul.Krucza 50 tel. 022 827 72 11 w. 356 pon.-pt. 8³⁰-20⁰⁰ sob. 9⁰⁰-16⁰⁰ w grudniu wszystkie niedziele 10⁰⁰-16⁰⁰

ul.Grochowska 290 03-841 W-wa tel.090295613 pon.-pt. 10⁰⁰-18⁰⁰ sob. 10⁰⁰-15⁰⁰

Gry Komputerowe

ISSN 1230-9044
INDEX 324329
NUMER 12/97 (41)
rok piąty

wydawca
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. (0-22) 815-42-20 (w godz. 9-17)
e-mail: cgs@cgs.com.pl
http://www.cgs.com.pl/gk.html

redakcja
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Leszek Krowicki (LSK)
Dominik Kost (Kayackash)

współpraca
Patrycja Wardzała, Jacek Pietruszczak (Baron Jack), Michał Cegła (CeFeK), Piotr Stasiak (Piotres), Rafał Szychowski (Szycha)

dział reklamy
Dariusz Kazik

korekta
Natalia Nowak

łamanie
Computer Graphics Studio

druk
DWH „VEGA"
Warszawa
Konstruktorska 3a

kolportaż ogólnopolski
RUCH S.A. O.K.D.P.

[illegible]
Reklamacje i zapytania przyjmowane są: wtorek i czwartek w godz. 11-17 pod tel. (0-22) 815-42-20

CGS Computer Studio
jest wydawcą tytułów:
PC GAMER PO POLSKU
AMIGA COMPUTER STUDIO
GRY KOMPUTEROWE
PLAYSTATION MAGAZYN PL

Prenumerata krajowa (I kwartał '98)
Należność (3 x 3.50 zł) należy wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora. Termin przyjmowania prenumeraty mija z dniem 20 grudnia 1997 r.)

Wstępniak



Za oknem deszcz i słota, a na półkach sklepowych z grami komputerowymi, wiosna. Gdzie spojrzysz „rozkwitają" kolorowe okładki najnowszych gierek i kuszą, żeby sięgnąć właśnie po nie. Zalew nowości jest olbrzymi zarówno na peceta, jak również na PSXa. Trochę gorzej z Saturnem (chociaż ten ostatnio doczekał się nowego, polskiego dystrybutora) i N64 – ale też można znaleźć coś nowego. Jest więc w czym wybierać. No właśnie, ale co tak naprawdę wybrać? Od tego jesteśmy my, aby przedstawiać, namawiać i odradzać. Samych recenzji jest w tym numerze prawie 50 stron, a więc potężna dawka. Warto zapoznać się z opiniami naszych recenzentów, zanim pogalopujecie do sklepów kupować nowe gierki, aby nie przeżyć rozczarowania przynosząc do domu jakiegoś knota, którego pozwoliliście sobie wcisnąć mało kompetentnemu sprzedawcy. A jeśli już jesteśmy przy recenzentach, to spieszymy donieść, że krystalizuje nam się nowy skład. Postawiliśmy na młodych, bardzo młodych recenzentów. Nie ma tu gwiazd i rutyniarzy takich co to z niejednego pieca. Właśnie rzucamy wyzwanie tej rutynie i sztampie, panom profesorom od gier którzy niejednokrotnie już po dziesięciu minutach zabawy przystępują do zrecenzowania gry – byle szybciej, byle więcej, bo w końcu pracują tylko dla kasy. Udało nam się zebrać grono prawdziwych fanatyków gier – nie teoretyków, a praktyków. Może są trochę na bakier z piękną pisownią, ale za to są szczerzy i AUTENTYCZNI, mają po naście lat i mogą być Waszymi kumplami. Ich teksty znadziecie już w tym numerze, a pojawiały się już wcześniej, ale nie tworzyli jeszcze zgranego zespołu. Teraz mamy „Dream Team". Za miesiąc poznacie ich bliżej dzięki naszej nowej rubryce. Cześć! **Redakcja**

w toku

Wesołych Świąt!



I SAMYCH DOBRYCH GIER

Życzy Redakcja

porady



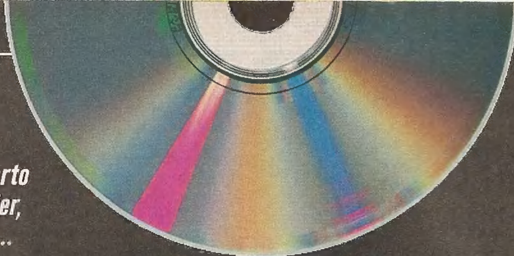
przedstawiamy

Deathtrap Dungeon
PREVIEW! *Uwaga! Nowy Hit* *Czytaj str. 26*

Gambleriada
Relacja z Zimowej Edycji Targów Gier **str. 28**

recenzje

No i zaczyna sie nowy, chyba najlepszy w branży komputerowej miesiąc, mianowicie grudzień. Tym razem mamy dla Was same hity. Na płytce znajduje się, oprócz Tomb Raider 2, wiele innych czadowych dem z którymi warto się zapoznać. Znajdziecie też dema kilku mniej znanych gier, które trzeba po prostu zobaczyć. No to bawcie się dobrze...



Tomb Raider 2

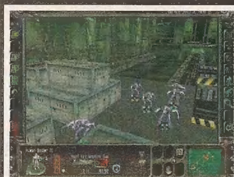
Tej gry chyba nie trzeba przedstawiać. Główną bohaterką jest Lara Croft, która podbiła serca graczy na całym świecie.













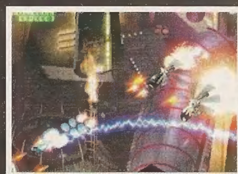
Incubation

Kolejna odsłona świetnej heksowej strategii. AI komputerowego przeciwnika nie powala może na kolana, ale niekiedy zaskakuje niekowencjonalnymi posunięciami.

The Reap

Strzelanka, której grafika po prostu Was zabije. Świetna oprawa dźwiękowa, jak również wartka akcja sprawiają, że „The Reap" wciągnie wciągnie bez reszty dosłownie każdego.





Close Combat 2

Druga część strategii czasu rzeczywistego. Świetna grafika sprawia, że samo obserwowanie pola bitwy sprawia ogromnie dużo radości.



KKND Xtreme

Kontynuacja tytułu, który przed niespełna rokiem znajdował się na szczytach światowych list przebojów.



Turok

Strzelanka 3D, która po prostu zabija grafiką. Obsługuje 3Dfx, co daje wiele do myślenia...

Kick Off '98

Kolejna piłka nożna na naszej płytce. Jej mocnymi stronami są niewątpliwie oprawa graficzna i świetnie zrobione efekty dźwiękowe.

G-Police

Świetna strzelanka osadzona w mrocznej przyszłości. Doskonała grafika i muzyka przypięły nas do monitora na parę nocy.

Seven Kingdoms

Świetna gra strategiczna. Graficznie stoi na bardzo wysokim poziomie i zadowoli nawet największych malkontentów.

Nuclear Strike

Potomek doskonałej gry zręcznościowej „Desert Strike". Po raz kolejny zasiadamy za sterami śmigłowca, aby wykonać kolejne niewykonalne zadanie.

Actua Soccer 2

Bardzo dobra piłka nożna. Świetna trójwymiarowa grafika i wartka akcja pozwolą wam odreagować kolejne porażki naszej reprezentacji.





Joint Strike Fighter

Bardzo dobry symulator okraszony prześliczną grafiką i dźwiękiem. Prawdziwy rarytas dla fanów podniebnych potyczek.

Grand Theft Auto

Nie można odmówić tej grze oryginalnego pomysłu. Chyba po raz pierwszy jakakolwiek gra polegać będzie na kradzeniu samochodów. Piekielnie wciągająca.

nowości

Tutaj znajdziecie trochę świeżego stuff'u, który ukaże się w ciągu najbliższych tygodni. Zwróćcie uwagę na pozycje takie jak „Monkey Island 3", „Man in Black" oraz „Blade Runner". Mocno trzymamy kciuki za nową polską przygodówkę „Książe i Tchórz".

The Curse of Monkey Island 3

LucasArts • PC



Nie ma chyba szanującego się gracza, który przyznałby się po dobroci do tego, że nie grał na „Secret Of The Monkey Island". Była to jedna z pierwszych gier przygodowych będących dziełem Lucas Arts i na stałe weszła do grupy gier nieśmiertelnych. Teraz po paru latach znowu dane nam będzie powrócić na wyspę małp, by znów pomóc w wyplątaniu się z kłopotów fajtłapowatemu Guybrushowi Threepwoodowi. Tak jak w poprzednich odsłonach, gra będzie przepełniona

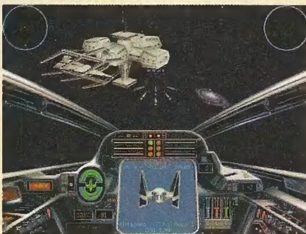


charakterystycznym humorem, który wszystkich powalał na kolana. Jak już pewnie zauważyliście grafika zmieniła się na bardziej komiksową, ale z oceną poczekamy, aż zobaczymy, jak się to wszystko rusza. „The Course Of The Monkey Island" będzie na pewno hitowym pewniakiem i już teraz połowa redakcji chodzi za Naczelnym ćwicząc akcję „podlizuch", po to by tylko dostać ją do recenzji. ■

Dystrybucja: **IPS**
Premiera: **Grudzień**

Balance of Power

LucasArts • PC



Dla wielu z nas „X-Wing vs Tie Fighter" był dużym rozczarowaniem. Główną tego przyczyną była stosunkowo mała ilość misji, co przy braku możliwości „zlinkowania" się z kimś, było niewybaczalnym niedociągnięciem. Programiści z LucasArts chyba wzięli sobie do serca kwilenie wielu setek „niesieciowych" graczy, bo wypuścili na rynek dysk z dwiema dodatkowymi kampaniami, które miały im zatkać dzioby. Jako zażarci przeciwnicy rebelii cieszymy się niezmiernie, że wreszcie będziemy mogli zniszczyć kilka B-Wingów, które pokażą się w tym dodatku. Po raz pierwszy w symulacjach związanych z gwiezdnymi wojnami dane nam będzie podziwiać majestatycznego Super StarDestroyera. Dla wszystkich fanów StarWars będzie to nie lada gratka... ■

Dystrybucja: **IPS**
Premiera: **Styczeń**





Man in Black

Gremlin • PC, PSX

Całkiem niedawno na ekrany kin wszedł film z Willem Smithem i Tommy Lee Jonesem. Nie był on może arcydziełem sztuki filmowej, ale oglądało się go z przyjemnością. Teraz Gremlin wypuszcza na rynek grę o tym samym tytule i zapowiada, że będzie to prawdziwy hit. Dane nam będzie kierować agentami K, L i J (nie róbcie wielkich oczu tylko idźcie na film, to będziecie wiedzieć o kogo chodzi) i wymiatać najróżniejszych obcych przy pomocy najdziwniejszych broni, jakie tylko udało się autorom wymyśleć. Podobno w grze będzie wykorzystany świetny engine 3D, muzyka z filmu i inne takie... ■

Dystrybucja: **LEM**
Premiera: **Grudzień**

F-22 ADF

DID • PC

Ta gra została przez PC Gamera obwołana najlepszym symulatorem lotu w historii gier na PC. Z początku podchodziliśmy do tej oceny nieco sceptycznie, ale kiedy zobaczyliśmy ją „na żywo", w pełni zgodziliśmy się z nią. „F-22 ADF" jest dzieckiem angielskiej grupy DID, która zasłynęła prawie dwa lata temu wypuszczając na rynek „Euro Fightera 2000", który wciąż jest uważany przez graczy za najlepszy symulator. Wydaje się jednak, że dni jego panowania są policzone, bo zostanie po prostu zmieciony przez swego następcę, który nie będzie miał sobie równych pod każdym względem. Nie wiemy, jak Wy, ale my popędzimy do sklepu, jak tylko rzucą „F-22", bo będzie on po prostu „musisztomieciem" dla każdego fana podniebnych potyczek. ■

Dystrybucja: **Mirage**
Premiera: **Grudzień**







Blade Runner

Westwood • PC

Tej gry nie muszę chyba przedstawiać. O „Blade Runner" głośno było już od bardzo dawna i wszyscy fani przygodówek powoli zaczęli już tracić cierpliwość, fakując autorów gry, którzy raz za razem przesuwali termin jej ukazania się. Teraz wreszcie ujrzy światło dzienne i na pewno od razu stanie się megahiciorem. Dla nie wtajemniczonych – akcja „Blade Runnera" rozgrywa się w mrocznym Cyberpunkowym świecie pełnym przemocy, cyborgizacji i innych rzeczy, które tygrysy lubią najbardziej. Gra jest komputerową adaptacją kultowego filmu o tym samym tytule. Jesteśmy przekonani, że „Blade Runner" będzie wart nerwów, które straciliśmy czekając na niego. ■



Dystrybucja: **IPS**
Premiera: **Już jest**



Armoured Fist 2

NovaLogic ● PC



Zapowiada się łakomy kąsek dla fanów czołgowych potyczek. Otóż firma Nova Logic zamierza już wkrótce wypuścić na rynek grę „Armoured Fist 2". W nasze ręce wpadnie chyba najlepszy obecnie czołg świata: M1A2 Abrams. Oglądając grafikę z gry widać, że została zrobiona bardzo starannie, z dużą dbałością o szczegóły. Dźwięki również prezentują się świetnie, więc ze słuchawkami na uszach i paszczą w monitorze można odpowiednio wczuć się w klimat. Wymagania sprzętowe gry są zadziwiająco niskie, ale nie wiadomo jeszcze, czy na wolniejszych maszynach gra nie będzie po prostu skaczącym koszmarkiem. W sumie oglądając zapowiedzi „Armoured Fista 2" jesteśmy dobrej myśli i wróżymy jej duży sukces. ■

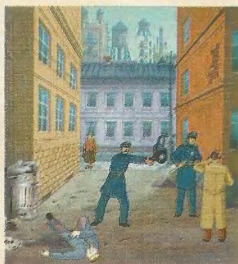
Dystrybucja: **IPS**
Premiera: **Grudzień**

Jack Orlando

TopWare ● PC



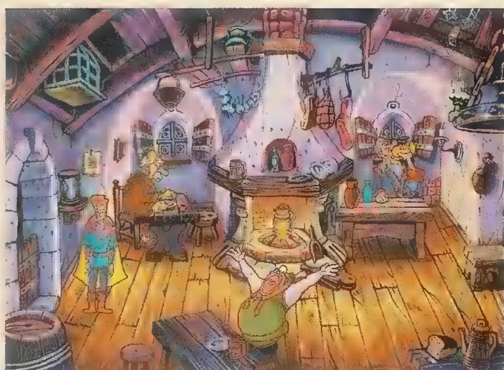
Akcja gry rozgrywa się w latach trzydziestych naszego stulecia w Stanach Zjednoczonych. Będziemy w niej kierować poczynaniami prywatnego detektywa Jacka Orlando, który aby udowodnić swą niewinność będzie musiał rozwiązać skomplikowaną zagadkę. W ramach ciekawostki możemy powiedzieć, że grę dla TopWare stworzyli polscy programiści, a muzykę do niej napisał Harold Faltenmeyer. Info dla Ignorantów – był on twórcą ścieżek dźwiękowych do takich filmów, jak: „Gliniarz z Beverly Hills 1&2" czy „Top Gun". Jak by tego było mało grafika jest naprawdę ładna – miejmy nadzieję, że gra zaistnieje na rynku międzynarodowym, bo miło by było od czasu do czasu przeczytać w zachodniej prasie o rodzimych produkcjach. ■



Dystrybucja: **TopWare**
Premiera: **Grudzień**

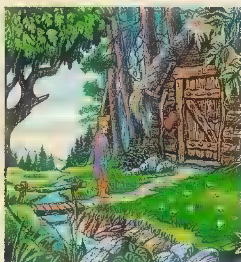






Książe i Tchórz

IPS • PC

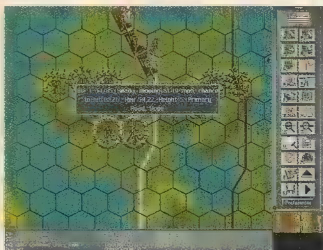


Już niedługo światło dzienne ujrzy polska gra przygodowa „Książe i Tchórz", o której autorzy mówią, że jest co najmniej tak samo dobra, jak zachodnie produkcje. Ku naszemu zaskoczeniu nie jest to czcze gadanie i gra naprawdę w niczym nie ustępuje tytułom zachodnim. Grafika jest doprawdy śliczna i dopracowana w najdrobniejszych szczegółach. ■

Dystrybucja: **IPS**
Premiera: [illegible]

Steel Panthers 3

SSI • PC





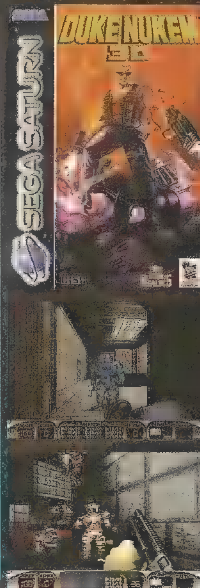
Obie wydane części „Steel Panthers" cieszyły się dużym powodzeniem wśród komputerowych strategów. Dla nas były i są nadal najlepszymi heksowymi strategiami w jakie graliśmy. Pierwsza odsłona „Steela" dotyczyła lat 1939-1945, druga zaś 1950-1999. „Steel Panthers III" łączy oba te okresy. Przed nami sześć kampanii i ponad trzydzieści pięć pojedynczych scenariuszy, nie wspominając już o edytorze, który ma być jeszcze bardziej dopracowany. Dane nam będzie dowodzić wielonarodowościowymi siłami I rozgrywać większe bitwy przy jeszcze lepszej oprawie dźwiękowej i graficznej. Wszystko to zapowiada się bardzo interesująco... ■

Dystrybucja: **Optimus-Bis**
Premiera: **Grudzień**

Atlantis



Duke Nukem 3D



Last Bronx

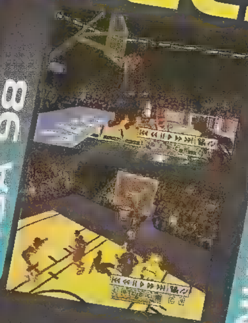


Quake



Dlaczego Saturn ?!

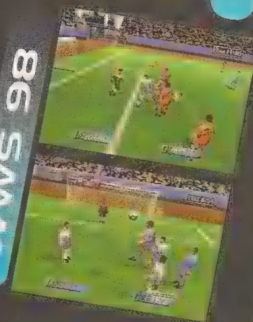
NBA 98



NHL 98



WWS 98







699,-

+ gratis Pad

w toku

Jak widać producenci gier nie zasypują gruszek w popiele. Mimo wielu przedświątecznych premier nowych produktów, [redacted] branży już myślą [redacted]. Jako prawdziwi giercmani, popieramy [redacted] całym [redacted]!

Platforma: **PC**
Wydawca: **MicroProse**
Producent: **MicroProse**
Premiera: **II Kwartał '98**

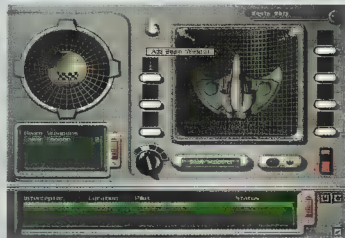
X-COM: Interceptor

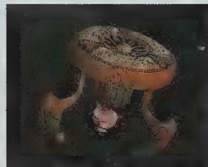
Odchodząc [redacted] czystej strategii ekonomiczno-bitewnej, MicroPro[redacted] obszar... symulacji [redacted] kosmicznych. „X-COM: Interceptor" [redacted] wątków z poprzednich tytułów [redacted] serii.

Na szczęście, sporą część niepotrzebnych rzeczy odrzucono – jedyne co z nich pozostało, to zarządzanie zasobami. Pozbawiono nas na szczęście turowego sposobu rozgrywki. Teraz gra przypomina bardziej „X-Winga" niż „Apocalypse". Gracz jest dalej odpowiedzialny za budowanie baz w kosmosie i ma wpływ na znajdujące się w nich bojowe statki oraz ich wyposażenie. W grze mamy kilka rodzajów kosmicznych ras: przyjacielskie, neutralne i wrogie. Są na przykład takie cywilizacje, które żyją w środowiskach kwasowych, zasadowych czy też ekstremalnie gorących. Każdy z przeciwników prowadzi własne badania nad nowymi technologiami i jeżeli gracz o tym zapomni, po jakimś czasie będzie musiał stawiać czoło zmasowanym atakom. Jeżeli będziesz gnębił kosmitów bez chwili wytchnienia, nic Ci nie grozi – po prostu nie będą mieli czasu na zebranie, ba, nawet produkcję wojska. Gra składa się z dwóch części, (co można było wywnioskować ze wstępu do tego artykułu): strategicznej (podobnie, jak w poprzednich występuje tu zarządzanie produkcją, środkami, zasobami, bazami, [redacted] także formowanie ataków) i bojowej (symulacyjnej), w której walczysz z wrogimi statkami w trybie 3D na rozległych połaciach kosmosu. Kolejną ważną zmianą są innowacje w opcji multiplayer. Po raz pierwszy MicroPro[redacted] wrzuciło do serii „X-COM" możliwość kooperacji i rozegrania DEATHMATCHU (YeS!) z innymi fanami tej gry we WŁASNORĘCZNIE zrobionych statkach! Gra ma zawierać wsparcie dla dużej ilości kart 3D, m.in. 3Dfx i PowerVR. „X-COM: Interceptor" pojawi się co prawda za kilka miesięcy, ale chyba warto czekać? [redacted]









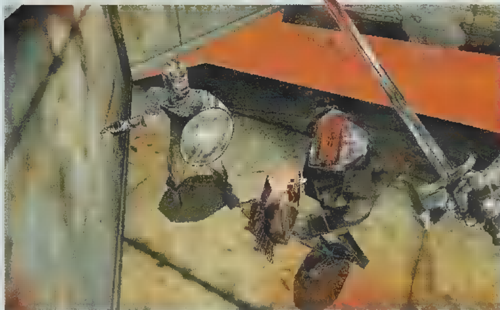
Kolejna kosmiczna strzelaninka z elementami strategicznymi.

Platforma: **PC**
Wydawca: **Interplay**
Producent: **Interplay**
Premiera: **Wiosna'98**

Die by the Sword

[redacted] wiosnę [redacted] się [redacted] oczeki-[redacted] przez [redacted] graczy (w tym mnie) gra „Die By [redacted] Sword". [redacted] być [redacted] czymś w rodzaju „Tomb Ridera" [redacted]

Będziemy w niej przemierzać przeróżne krainy odzianym w zbroję, wywijającym mieczem na prawo i lewo bohaterem. Już na pierwszy rzut oka widać, że grafika w grze prezentuje się wprost nieziemsko. Każda postać jest wykonana z wielką dbałością o szczegóły, [redacted] otaczające nas scenerie zapierają dech w piersiach. Ponadto engine graficzny ma być wykonany wprost wzorowo, dzięki czemu gra będzie chodziła szybko nawet na nieco wolniejszym sprzęcie. Jej twórcy nie zapomnieli o miłośnikach wirujących bebechów i dodali do gry bajer, który na pewno Wam się spodoba. Od tej pory nie będziecie już oglądali wrogów, którzy przyjmują na klatę wielkie ilości ciosów, a efekty tego widać dopiero po spadnięciu ich energii do zera. Teraz każdy dobrze wyprowadzony cios może pozbawić przeciwnika kończyny, przy czym wcale nie musi eliminować go [redacted] walki. Mylicie się, jeżeli myślicie, że „Die By The Sword" będzie tylko prymitywną siepaniną. Otóż, programiści z Interplaya zapowiadają wiele wrednych pułapek i skomplikowanych zagadek. Liczba przeciwników nie jest szokująca, bo będzie ich około dwudziestu. Mają się oni jednak uczyć taktyk przez nas stosowanych, przez co zmuszać będą nas do wymyślania ciągle nowych forteli. Na szczęście kombinacja ciosów będzie prawie nie ograniczona, bo wyprowadzać je będziemy wymachując myszką według własnego uznania, [redacted] komputer ma wiernie odtwarzać ten ruch na ekranie.





„Die By The Sword" jest zaopatrzone w tryb multiplayer, dzięki czemu będziemy mogli zaszlachtować kumpla z naprzeciwka. W sumie oczekuję od Interplaya doskonałego programu, który bez problemu stanie się olbrzymim hiciorem i podbije serca graczy na całym świecie.

Kayackash

Szykuje się naprawdę ogromny przebój, jeśli więc planujecie w przyszłości zakup jakiejś dobrej siepaniny, to na pewno warto poczekać trochę na „Die By The Sword".









Platforma: [redacted]SX
Wydawca: [redacted]
Producent: Crystal Dyn.
Premiera: I [redacted]artał '98

Gex: Enter the Gecko

Po ukazaniu się gry „Mario64", można było spodziewać się dużego wysypu trójwymiarowych platformówek [redacted] inne konsole. [redacted] z nich reklamowana jest jako najlepsza i bezkonkurencyjna, [redacted] nie wszystkie [redacted] równać z pierwo[redacted] z N64. [redacted] mówmy jednak hop, zanim nie zobaczymy pełnej wersji tej gry.



Autorzy zarzekają się, że stworzyli najlepszą platformówkę 3D, więc przyjrzyjmy się jej cechom, aby łatwiej było porównać do innych, podobnych gierek. Do naszej dyspozycji oddano ponad 15 wielkich światów, które możemy dowolnie zwiedzać i eksplorować. Każdy z nich wypełniony jest dużą ilością wrogów związanych z lokacjami, które aktualnie zwiedzasz. Mamy więc na przykład świat prehistoryczny, horrorowy, gwiezdnych wojen, Japonii z czasów filmów z Kung Fu i wielu, wielu innych. Co ciekawe, postać naszej jaszczurki jest zbudowana z dużej ilości poligonów, co pozwala na uzyskanie ponad 125 ruchów i około 3400 klatek animacji. Ponadto, całość wyświetlana jest w podwyższonej rozdzielczości i wyświetla 30 klatek animacji na sekundę. Dodatkowo, gra wykorzystuje wiele mocy drzemiącej w PlayStation - efekty light source'ingu, cieniowania, wygładzania i innych. Na szczęście muzyka i efekty dźwiękowe nie pozostają w tyle za wstrząsającą grafiką i są dość nowatorskie. Nasz bohater potrafi bowiem podczas gry ciekawie ukazywać swoje emocje, nie stroniąc od żartów i dowcipów. Co najbardziej dziwne, głos podkładał znany angielski komik Dana Gould. Fakt ten implikuje konieczność zsynchronizowania ruchów ust (paszczy) jaszczurki z wymawianymi kwestiami, a jak zapewniają autorzy, udało się to doskonale. Niewątpliwie gra ma szansę zabłysnąć na rynku platformówek, gdyż doskonała grafika i pyszna grywalność zapewnią jej wielu zwolenników. Przekonamy się już (albo dopiero) w marcu najbliższego (dla niezorientowanych 1998 naszej ery;) roku, gdy gra trafi na półki. **Baron Jack**

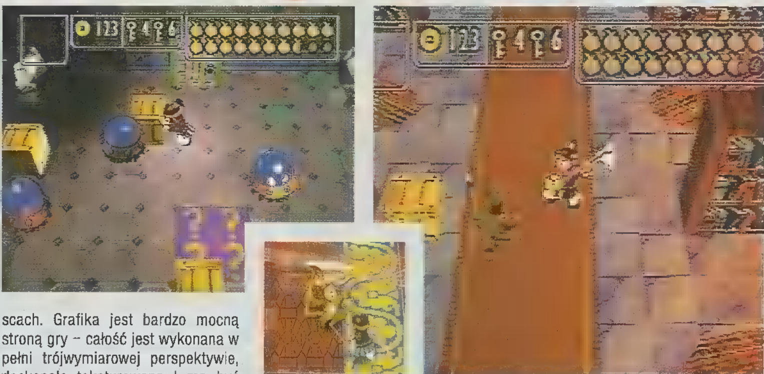


Niewątpliwie gra ma szansę zabłysnąć na rynku platformówek, gdyż doskonała grafika i pyszna grywalność zapewnią jej wielu zwolenników.

Platforma: [redacted]
Wydawca: [redacted]
Producent: [redacted]
Premiera: II Kwartał

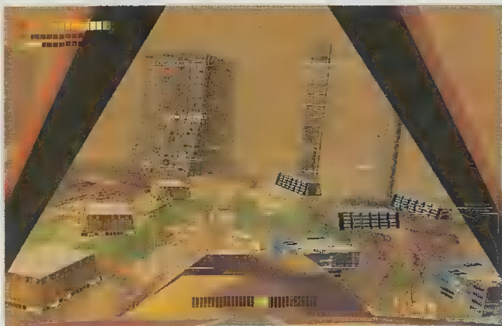
Monkey Hero

Motyw mangi jest ostatnio dość często wykorzystywany przez autorów gier. Warto jednak zwrócić [redacted] „Monkey Hero" trochę więcej uwagi, ponieważ zawiera kilka bardzo interesujących cech. Zacznijmy je[redacted] [redacted] początku.



Bohaterem gry jest gość o imieniu Monkey (jak mnie by tak nazwali rodzice, to bym się osierocił), który przemierza wielkie przestrzenie (2500 lokacji), aby przywrócić harmonię między trzema światami, znajdując osiem zagubionych rozdziałów Magicznej Książki Czasu. Na naszej drodze spotkamy kilkudziesięciu zróżnicowanych przeciwników i czternastu bossów, z ostatnim najgroźniejszym Panem Ciemności. W walce możesz używać nie tylko zwykłych broni, ale także wielu magicznych atrefaktów i przedmiotów znajdowanych w sekretnych miejscach. Grafika jest bardzo mocną stroną gry – całość jest wykonana w pełni trójwymiarowej perspektywie, doskonale teksturowana i ma być całkowicie interaktywna. Gra wygląda naprawdę starannie i warto śledzić jej dalsze losy, gdyż jej pełna wersja ukaże się w drugim kwartale 1998 roku. **Baron Jack**

Grafika jest bardzo mocną stroną gry – całość jest wykonana w pełni trójwymiarowej perspektywie, doskonale teksturowana i ma być całkowicie interaktywna.



Platforma:	**PC**
Wydawca:	**Gremlin**
Producent:	**Gremlin**
Premiera:	**I Kwartał**

Hardwar

Wygląda [redacted] to, [redacted] zastoju, związanym z odwiecznym wyścigiem mordobić i quakopodobnych głupotek z kolejnymi wcieleniami pociotków Lucasa, nadszedł [redacted] coś innego.

Nasi doskonali znajomi z Gremlin Interactive postanowili tym razem ugryźć problem stworzenia dobrej gry przypominającej nam nieco połączenie „Frontiera" z „Privateerem". Z obu tych hitów twórcy nowego programu o ciekawie brzmiącej nazwie „Hardwar" powyciągali kilkanaście pomysłów i połączyli w całość. O co biega? Wcielasz się nasz kochany Czytelniku w gościa, którego zajęciem jest posyłanie na tamten świat nie kochanych przez Twoich zleceniodawców cymbałów. Rzecz jasna za odpowiednią cenę. Na Tytanie, tej kupie gwiezdnej skamieliny, gdzie toczy się akcja, wszystko ma swoją cenę. Nawet twój łeb. A może zwłaszcza on? Twoim zadaniem jest po prostu przeżyć, ale nie licz tutaj na łatwą emeryturkę. Musisz zasiąść za sterami jednego z myśliwców i zacząć zarabiać na Colę i frytki. Będziesz działał na terenie ogromnego miasta położonego właśnie na Tytanie. Dzięki odpowiednim kontaktom (pamiętaj, iż każdy musi mieć przyjaciół, inaczej szybko zostanie zmieniony z wolnego strzelca w ruchomy cel) zdobędziesz kolejne zadania. Od zabójstwa do demolki w pięknie wygenerowanym 3D mieście. Dla miłośników takich epickich dzieł, jak „X-Wing" czy wymieniony wcześniej „Frontier", oraz hobbistów latania w ogóle zapowiada się ciekawa zabawa na Tytanie. Będziesz mógł za uciułane dzięki zwiększać parametry swojego kosmicznego cudeńka. Okaże się to bardzo pomocne przy wykonywaniu poszczególnych misji. Oczywiście liczy się też finezja, bowiem miejscowe organa ścigania nie znoszą konkurencji w uprawianiu strzeleckiego procederu. Dzięki pozytywnemu załatwianiu następnych zadań (kolejność ich otrzymywania jest zupełnie przypadkowa) będzie wzrastała Twoja reputacja i co za tym idzie stawki za kolejną „chałturkę". Z dość ciekawych „dodatków" wspomnieć warto o „zaimplementowanych" porach tytańskiej doby. Możliwe więc, iż przynajmniej część zadań będziesz wykonywał w mrokach nocy, między kraterami po upadających meteorach i gigantycznymi wieżowcami żyjącego przez całą dobę miasta. To będzie warto zobaczyć. Sama graficzka zapowiada się całkiem nieźle (designed for MMX). Jedyne co martwi to system, w którym przyjdzie Ci tę zabawkę odpalić (designed for Windows 98?!). Ale nie martw się, dzięki dodanej opcji gry po sieci, twoi kumple będą mogli spróbować skopać Ci tyłek... pardon, odstrzelić ci pleksiglasową osłonkę toalety.

Jagd52&Suicide



Połączenie [redacted] hiciorków, jak „Frontier" i „Privateer" - zapowiada się całkiem interesująco.

Platforma: **PC**
Wydawca: **Ocean/Infogrames**
Producent: **Helios Visions**
Premiera: **I Kwartał '98**

Hexplore

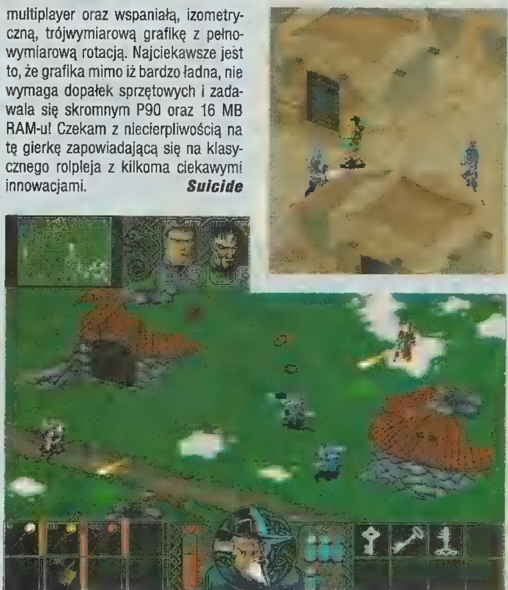
[redacted] jakże się cieszę! [redacted] dlatego, [redacted] w USA wykryto, iż [redacted] sieci [redacted] znanych [redacted] hamburgery doprawiano tekturą i mięskiem nie [redacted] świnki czy [redacted] krówki (fast food, [redacted] killing)... [redacted] się, [redacted] chłopaki [redacted] Info-[redacted] kombinują ostro [redacted] no-[redacted] rolplejem.



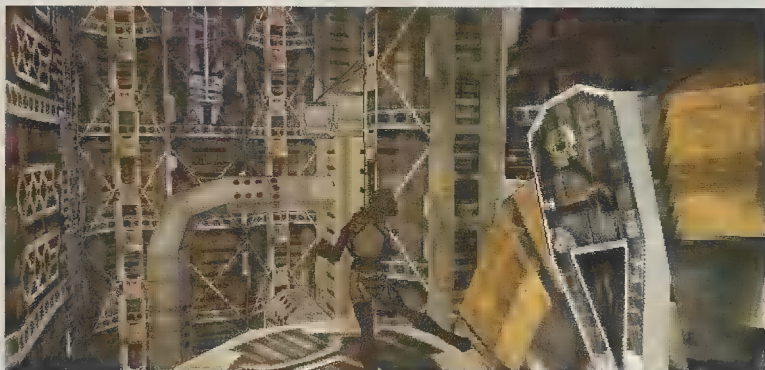
Nie ukrywam, że bardzo mnie to ucieszyło, gdyż zacząłem mieć niejasne przeczucie, iż gatunek ten zaczyna być powoli wymierającym. Okazało się, że tak nie jest, a wręcz przeciwnie – zanosi się na to, że przez najbliższe pół roku wszyscy rolplejowcy nie będą mogli narzekać na rynkową posuchę... Jednym z przejawów odwilży jest zapowiedź „Hexplore". Mam bardzo dobrą wiadomość dla wszystkich fanów tego gatunku – producenci tej gry postawili przede wszystkim na „plajability", a nie oglądanie pięknej graficzki, tak jak to było np. w przypadku „Diablo" (chociaż w opisywanym „Hexplore", grafika nie należy do najgorszych, ale o tym później). Idea gry jest dość prosta, jak w każdym rolpleju zresztą – musimy znaleźć pewną księgę na zlecenie króla. Najważniejsze w każdym rolpleju jest jednak sposób realizacji celu. A w „Hexplore" wygląda [redacted] wyśmienicie. Poza tym, że grzejemy się zdrowo z przeróżnymi paskudztwami, do rozwiązania mamy sporo zagadek, wymagających tęgiego główkowania. Świat, w którym się obracamy, to klasyczne fantasy, ale poprzeplatane prawdziwymi elementami historycznymi! Nasi bohaterowie przemierzają szlaki od śnieżnych europejskich lasów po gorące pustynie Środkowego Wschodu. A propos bohaterów – bardzo ucieszył mnie fakt, iż łazimy czteroosobową grupą, [redacted] nie jak w większości nowych rolplejów jednym gostkiem. Gra ma takie „gadżety", jak progresywny stopień trudności, intuicyjny interface użytkownika, opcje multiplayer oraz wspaniałą, izometryczną, trójwymiarową grafikę z pełnowymiarową rotacją. Najciekawsze jest to, że grafika mimo iż bardzo ładna, nie wymaga dopałek sprzętowych i zadawala się skromnym P90 oraz 16 MB RAM-u! Czekam z niecierpliwością na tę gierkę zapowiadającą się na klasycznego rolpleja z kilkoma ciekawymi innowacjami.

Suicide





Zanosi się, że będzie prawdziwa uczta dla rasowych rolplejowców – „Hexplore" to klasyczny erpeg z kilkoma ciekawymi innowacjami.



Messiah

Platforma: **PC**
Wydawca: **Interplay**
Producent: **Shiny Ent.**
Premiera: **II Kwartał**

Nieubłaganie zbliża się koniec tysiąclecia. Jak [illegible] wszyscy wiecie, według wielu proroków przyszłość nie przedstawia się w zbyt różowych barwach.

Większość autorytetów w tej dziedzinie twierdzi, że w ciągu najbliższych dwudziestu lat ma dojść do końca świata. Myślę, że pomysł ten będzie coraz częściej wykorzystywany w grach i filmach, ale na razie mało kto się nim zajmuje. Pierwszym zwiastunem nowej mody jest „Messiah" będący produktem twórców „MDK" – Shiny Entertainment. Będzie to strzelanka 3D, w której będziemy walczyć z siłami piekieł, które chciały nieco przyspieszyć apokalipsę i wziąć niebo z zaskoczenia. Autorzy gry zapowiadają wręcz rewelacyjną grafikę z light sourcingiem i innymi bajerami. Podobno ma ona powalić konkurencję na kolana, ale jeżeli będzie zbliżona do „MDK" (którego swoją drogą fanem nie jestem), to nie wróżę jej świetlanej przyszłości. Co do wykonania postaci nie jestem jeszcze pewien, ale tło to istny majstersztyk. Oprawa dźwiękowa ma być mocną stroną produktu, więc przygotujcie swe uszy na porcję pierwszej klasy jęków, rechotów, bulgotów i innych odgłosów wydawanych na co dzień przez wszelkiego rodzaju maszkarony i straszydła. W grze nie będziemy sterować jedną postacią, a około dwudziestoma kreaturami, z których każda będzie miała możliwość wykonywania charakterystycznych dla siebie „ciosów". Dlaczego aż tak wielu? Ponieważ nasza postać podstawowa, wyglądająca jak słodziutki aniołek ze skrzydełkami, będzie miała możliwość wcielania się w pokonanych przeciwników. Ogólnie rzecz biorąc oczekuję po „Messiah" naprawdę wiele i mam nadzieję, że w przeciwieństwie do „Murder Death Kill" nie zawiodę się.

Kayackash



Myślę (!), że „Messiah" może naprawdę sporo namieszać w światku strzelanek 3D i czekam z niecierpliwością na jego nadejście.





Platforma: **PC**
Wydawca: **Psygnosis**
Producent: **General Simulations**
Premiera: **Luty'98**

Wings of Destiny

Ostatnimi [redacted] symulatory lotnicze wahają się między [redacted] skrajnościami. [redacted] symulują [redacted]moloty z I wojny światowej, [redacted] [redacted] przeciwnie – najnowocześniejsze, czasami wręcz będące [redacted] [redacted] projektów (vide „EF2000").

A co między tymi skrajnościami? Ostatni w miarę przyzwoity symulator z II Wojny ukazał się jakieś 4 lata temu, [redacted] naszych Czytelników nie trzeba chyba uświadamiać, że w symulatorach lotu te 4 lata to cała epoka. Na szczęście Psygnosis przypomniała sobie, że między rokiem 1918 [redacted] 1998 w historii lotnictwa niemało się wydarzyło, między innymi wybuchła krwawa wojna światowa, w której walki myśliwców odegrały niebagatelną rolę. I tak zrodził się pomysł stworzenia gry „Wings of Destiny" – nowoczesnego bojowego symulatora lotniczego, osadzonego w czasach II wojny światowej.

Jak zwykle w takich przypadkach, twórcy gry zawczasu zachwalają doskonałą wierność techniczną, drobiazgowe odwzorowanie kokpitów, realistyczne odtworzenie terenu itp. Ile z tego jest prawdą, okaże się, gdy gra trafi do sprzedaży. Na razie wiadomo jedynie, że trójwymiarowa grafika jest wręcz piękna (a ma jeszcze wykorzystywać MMX), że gracz będzie miał do wyboru cztery typy samolotów (Messerschmitt, P51 Mustang, ME262 i Spitfire), że rozgrywka będzie podzielona na 70, historycznie wiernych, misji bojowych oraz że autorzy przywiązują ogromną wagę do wyposażenia gry w wiele opcji multiplayer. Możliwa ma więc być nie tylko gra pojedyncza, ale również przez kabel szeregowy, w sieci lokalnej oraz kilka rodzajów rozgrywki internetowej.

Mnie jednak najbardziej intryguje jedna sprawa, będąca wykładnikiem historycznej wierności gry – czy poza niemieckimi i angielskimi znajdą w niej należne miejsce również polscy piloci i polskie dywizjony z Bitwy o Anglię? Niestety, z odpowiedzią na to pytanie musimy zaczekać aż do premiery gry...

[redacted]

Nareszcie symulator z II wojny światowej, w dodatku supernowoczesny technicznie i z opcjami dla wielu graczy.





Platforma: PC
Wydawca: Interplay
Producent: Interplay
Premiera: Wiosna'98

M.A.X. 2

Całkiem niedawno [redacted] się [redacted] rynku raczej [redacted] strategiczna „M.A.X.". Piszę [redacted] udana, ponieważ autorzy gry chcieli w niej zawrzeć kilka pomysłów, któ[redacted] kupy znacznie zaniżały grywalność programu.

Obecnie dobiegają końca prace nad drugą jej częścią, która ma stać się jedną z wiodących na rynku strategii, ale po rozczarowaniu częścią pierwszą podchodzę do niej raczej ostrożnie. Podobno inteligencja komputerowego przeciwnika nie będzie miała sobie równych i będzie wyzwaniem nawet dla najlepszych strategów. Cóż, zobaczymy... Jeżeli chodzi o liczbę jednostek występujących w grze, to stwierdzam, że ich liczba jest naprawdę duża, bo przekracza 100, będzie to więc na pewno dużym plusem „M.A.X. 2". Autorzy zapowiadają również świetną grafikę, która sprawi, że poczujecie się, jak byście unosili się ponad polem bitwy. Podobno gra ma być pod każdym względem lepsza od swej poprzedniczki, ale i tak może to nie wystarczyć, aby zaistniała w znaczący sposób na rynku gier strategicznych. Główną wadą „M.A.X." było nieudane połączenie strategii czasu rzeczywistego i typowej turówki, które sprawiało, że najprostsze zadania wykonywało się pół dnia. Twórcy gry mówią, że wzięli to sobie do serca i oddzielili od siebie te dwa warianty rozgrywki, dzięki czemu mamy otrzymać dwie gry w jednej. Program będzie posiadać opcję gry [redacted] maksymalnie sześciu graczy przez modem lub sieć, ale w tej chwili jest to już standard. W sumie podchodzę do „M.A.X. 2" bardzo sceptycznie, ale byłbym naprawdę wielce uradowany, gdyby okazało się, że moje obawy dotyczące gry nie sprawdziły się. ***Kayackash***

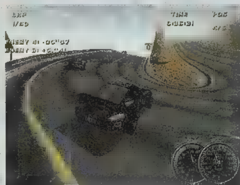
Jeżeli gra będzie tak doba, jak zapowiadają jej producenci, to będę pierwszym, który ją kupi. Obawiam się jednak czy nie rozczaruje mnie, tak jak jej poprzedniczka.

Platforma: **PC**
Wydawca: **MicroProse**
Producent: **Kalisto**
Premiera: **Marzec'98**

Ultimate Race Pro

Już niedługo [redacted] rynek wejdzie naj[redacted] wyścigowa – „Ultimate [redacted] Pro".

Jest ona tworzona przez Kalisto dla MicroProse i już na pierwszy rzut oka widać, że będzie się cieszyć dużym powodzeniem wśród fanów wszelkich wyścigów. Grafika jest wręcz doskonała i piekielnie szczegółowa. Posiadacze akceleratorów 3D mogą od razu powiedzieć, że będą one w grze wykorzystywane. Poza tym [redacted] czasie jazdy będzie można zaobserwować wiele przeróżnych bajerów, takich jak odbijanie się otoczenia na masce samochodu, sprawią, że przez pierwszych kilka kółek nie będziecie robić nic innego, tylko podziwiać krajobrazy. Odgłosy dobiegające z głośników mają totalnie wymieść konkurencję i wgnieść gracza w fotel. Jeżeli będą zbliżonej do jakości grafiki, to możemy być pewni, że nie jest to tylko czcze gadanie. Dla maniaków realizmu w grze stworzono Real Dynamic Phisic Modal Engine, dzięki któremu prowadzony przez nas samochód ma się zachowywać jak prawdziwy. Gdyby „Ultimate Race Pro" ukazał się w tej chwili, to zapewne od razu wskoczyłby na czołowe miejsce na liście najlepszych wyścigów. Być może w momencie wydania nie będzie już taką rewelacją, ale – jak na razie – robi piorunujące wrażenie. ***Kayackash***





„Ultimate Race Pro" będzie na pewno jednym z najlepszych wyścigów samochodowych, jakie dostępne są na pecece.



Air Warrior 3

Platforma: **PC**
Wydawca: **Interactive Magic**
Producent: **Kesmai**
Premiera: **I Kwartał '98**

[redacted] miesięcy [redacted] naszych dyskach instalowaliśmy „Air Warriora II". Szybko [redacted] się, że ta gra nie oferuje nic ciekawego. Zobaczymy, [redacted] zmieniło się w następnej wersji. [redacted] Kesmai, jeśli nic...

Seria „Air Warrior" pokazuje, jak powinny wyglądać gierki on-line. Od razu, bez żadnych ceregieli (może poza połączeniem się, ale TPSA to inna historia) wrzuca gracza w sam środek zmagań pilotów z czasów, kiedy pojedynki rozgrywały się przy całkowitej widoczności przeciwnika, a nie, jak dziś przy wystrzeleniu dwóch rakiet na dwadzieścia mil morskich od celu...

„Air Warrior III" będzie zawierał zarówno misje w trybie jednograczowym, jak i multigraczowym (:]). Nad jednym obszarem może spotkać się aż 120 (!) giercmanów, każdy w swoim samolociku z zamiarem zestrzelenia reszty. Szkoda, że nie można obsługiwać rakiet SAM... ale na szczęście wtedy ich, nie było. Misje multiplayer, w trybie co-operative, będą co kilka dni aktualizowane z serwera producenta. Daje to niespotykaną wcześniej możliwość grania za każdym razem w innym otoczeniu.



Razem z tym systemem aktualizowania misji, gracz dostaje cztery nowe samoloty do wyboru: fightery Ki-43 Hayabusa, Mitsubishi A6M2 Zero, bombowiec Aichi D3A1 i torpedowiec Nakajima B5N Kate. Zapowiada się interesująca walka... Szkoda tylko, że nie dodano żadnych samolotów z drugiej strony barykady, choćby i niemieckich. A już taki Spitfire, czy Mustang – ech, można sobie tylko pomarzyć... [redacted]

Zapowiada się interesująca walka... [redacted] tylko, że [redacted] żadnych samolotów z drugiej strony barykady, choćby i niemieckich.

Platforma: **PC**
Wydawca: **Cryo**
Producent: **Cryo**
Premiera: **Luty**

Riverworld

Zapewne każdy z [redacted] dziurki [redacted] kolejnych szmatławych produkcji typu: strategia realtime. Nie? A jeśli [redacted] zostanie [redacted] generowaną (realtime, rzecz jasna) graficzkę? Ciekawe, nieprawdaż...

Znani już nam od pewnego czasu twórcy z Cryo Interactive Entertainment postanowili tym razem upichcić coś nowego, wlać nieco świeżości w ten stęchły gatunek i uczynić go jeszcze bardziej zjadliwym. Twórcy mówią nam o klasycznym już scenariuszu postępowań. Oto trafiłeś na jakąś zapadłą krainkę i twoim marzeniem jest rzecz jasna co?... Nie, nie nawracanie zagubionych duszyczek, ale... Totalna Destrukcja. W zasadzie moglibyście sądzić po tym wstępie, iż przyjdzie wam zobaczyć kolejną napierdzielankę działającą na zasadzie „zabili go i uciekł". Ale tym razem tak nie jest. To rasowa (ponoć) strategia, nad którą prace trwają od ubiegłorocznego dnia Czerwonego Luda (czyt. Mikołaja). Twoim zadaniem jest podbicie krainki... To proste. Ale droga ku temu będzie piekielnie zakręcona. Możesz zwiększać swój potencjał rozbudowując infrastrukturę i zdobywając coraz większe doświadczenie. Udasz się w fascynującą podróż przez jedenaście er historii człowieka. W tej podróży towarzyszyć Ci będzie ponad stu bohaterów, charakterystycznych dla danego okresu. Ich repertuar jest przebogaty: od Attyli do Eisenhowera, od Einsteina do Kolumba, a po drodze choćby taki Rockefeller. Każda z postaci (możesz je rekrutować do własnych szeregów) ma zespół cech przydających się na polu walki czy przy opracowywaniu nowej technologii. Jak zapewniają twórcy, będziesz mógł wziąć udział w walkach z przeciwnikami (komputerowymi lub z kumplami w sieci) lub odkrywać teren, korzystając z przewygodnej opcji zaglądania wszędzie z „first person perspective" (np. sprawdzisz czy Wódz Hunów używał Colgate, a Albert pokazał ten język dla kawału czy też był to tylko wstęp do odśpiewania protest-songu przeciwko batiuszce Stalinowi). Całość tej zapętlonej konstrukcji oparta została na twórczości znanego zachodnim czytelnikom autora sci-fi Philipa Jose Farmera. Możliwe więc jest, że wreszcie twórcy gier zerknęli na półkę z książkami i doszli do wniosku, iż obok rocznika „Playboya" znajdują się tam pozycje dziełka, z których można czerpać natchnienie. Co z tego wyjdzie, zobaczymy...

Jagd52&Suicide

Ciekawie zapowiadająca się gierka z [redacted] dobrą grafiką i sporą zawartością merytoryczną.

Na i znowu udało mi się pograć w jeszcze cieplutką grę, którą Wy będziecie mogli ujrzeć już w styczniu. Nazywa się „Deathtrap Dungeon" i będzie nie lada gratką dla fanów gier typu „Diablo" połączonych z „Tomb Riderem".

Deathtrap Dung











Co prawda nie dzierży ona palmy pierwszeństwa w kwestii priorytetów w wydawnictwie EIDOS, co łatwo poznać po tym, iż nie będzie gotowa na gwiazdkę, a dopiero na styczeń. Ale nie zrażeni tym faktem szybko przypominamy sobie dlaczego: na gwiazdkę czeka nas premiera samego „Tomb Ridera2", czyli wszystko już jasne. Od strony graficznej jest wesoło, gdyż już na sam początek wymagana jest karta z akceleratorem 3D, samo prowadzenie kamery przypominało mi to znane z „Tomb Ridera", co można lubić lub nie. Jest ładnie trójwymiarowo i kolorowo i jakby mi znajomo, zaraz zaraz, gdzie to ja spotkałem taki typ grafiki? A! Już wiem! Tu znowu kłania się w pas Lara Croft i „TR2", ale tylko od strony czysto technicznej. Jeśli chodzi o wygląd postaci, jest to zupełnie inna bajka. Do wyboru mamy dwoje bohaterów: równie piękną jak i waleczną wojowniczkę Red Lotus i mniej pięknego (jak dla mnie), ale za to porządnie napakowanego wojownika Chaindog (nie mylić z psem ogrodnika). Oboje poruszają się tak jak powinni, ona lekko i szybko, on bardziej ociężale, ale nie znaczy to, że o wiele wolniej. Miałem okazję pograć sobie w kilku lokalizacjach, wesoły cyrk, gdzie do biednego bohatera już po chwili od rozpoczęcia gry wyjechał drewniany wóz pełen roześmianych clownów, już po chwili przekonałem się, że niekoniecznie chcą oni mnie rozśmieszać i zdenerwowany tym faktem, szybko potraktowałem ich świeżo znalezionym czerwonym mieczykiem. No i oto chodziło. Przy okazji muszę dodać, że niestety (albo stety jak kto woli) gra jest mocno krwawa i brutalna i przy okazji dość trudna, o ile w „TR" zagadki do rozwiązania są też dość skomplikowane, to nie ma tam takiej liczby przeciwników, którzy czają się ciągle gdzieś za rogiem. Na szczęście po wyeliminowaniu gości, którzy kręcą się w danym pomieszczeniu, do czasu otwarcia jakichś ukrytych drzwi, pudła, skrzyni, możemy rozkoszować się samotnością. Czyli w praktyce można spokojnie obejrzeć pomieszczenie, w którym przebywamy. A często znajdziemy tu wiele ciekawostek. Co do rodzajów broni, jakimi dysponuje nasz bohater, to jest ona dość hmmm... pokaźna. Zaczynamy z mieczem w garści, ale już dość prędko możemy wybraną postać wzbogacić o muszkiet, młot, bardzo dziwaczne rodzaje mieczy, no i jeśli mamy taki kaprys możemy próbować rozwalić towarzystwo za pomocą gołych pięści albo z zupełnie innej beczki za pomocą magii. Odgłosy są bardzo realistyczne, ale czegóż innego można by oczekiwać w tej chwili od współczesnego programu. Inwentarz niestety jest rozwiązany w sposób nie za bardzo klarowny, w postaci malutkiego screenu, który chyba powinno się oglądać pod lupą, której w momencie grania nie miałem akurat pod ręką. Ale nie zapominajmy, że nie grałem nawet jeszcze w wersję beta. Dlatego pozostaje mi mieć nadzieję, że ktoś wpadnie na pomysł, aby to zmienić, bo ja za cholerę nie wiedziałem do czego służą niektóre przedmioty i czary. Za to menu wybierania opcji na samym początku gry to czyste zawodowstwo. I tak na przy-

PREVIEW!

eon







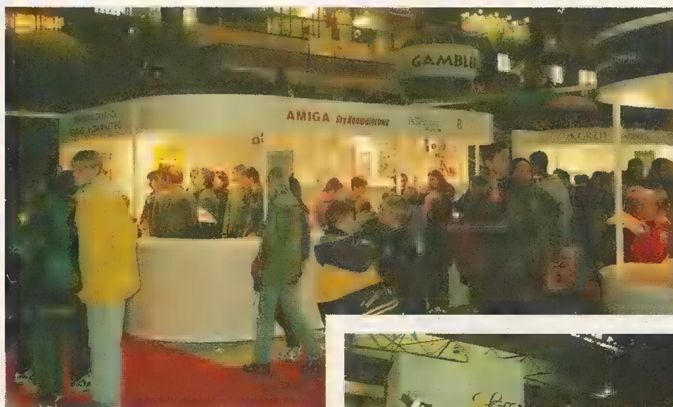
kład wybieranie głośności efektów specjalnych powoduje rozciąganie pana kołem, i im głośniejsze chcemy mieć efekty, przesuwając trupią czaszką (?) po skali, tym bardziej lub mniej pan jest rozciągany. Albo muzyka – gdy wybieramy jej głośność, kapela zielonych orków zaczyna wesoło przygrywać nam miło przy tym fałszując. Pełne zawodowstwo. W samej grze do przejścia przed nami 16 etapów. Zaś sama fabuła opiera się na następującej historyjce: Baron Sukumvit rządził kiedyś miastem Fang, które w nieokreślonych bliżej okolicznościach wpadło w ręce złego Melkora, który z ludzi uczynił niewolników, a z tętniącego pełnią życia miasta – miasto zagubionych dusz, a przy okazji zupełnie zapełnił je swoimi sługami od kościotrupów poprzez smoki, gigantyczne pająki na wojujących księżniczkach kończąc. W sumie potworów jest 55, co jest już całkiem miłą liczbą. Oczywiście jeśli już odwołuję się do „Tomb Ridera" to mogę dodać, że i tu spotkamy dobrze poukrywane zapadnie, pułapki (na przykład ściana, która nagle niebezpiecznie szybko zaczyna spychać bohatera prosto w czeluści gigantycznej studni, której dno jest tak daleko, że spadające ciało orka uderza o ziemię bez wyraźnych dla nas, na górze efektów dźwiękowych. Sama obsługa nie sprawia dużych problemów, kierowanie postacią odbywa się za pomocą kursorów, kursory + Caps Lock to tryb walki i różne ciosy, kursory + Tab to możliwość sterowania pracą kamery, aby obejrzeć sobie coś dokładnie (tę samą funkcję w „TR" otrzymujemy, trzymając 0 na klawiaturze numerycznej), co czasem pozwala uniknąć niemiłych niespodzianek. „Deathtrap Dungon" nie do końca jest grą w rodzaju królika z kapelusza. Powstała na podstawie bestsellerowej serii książek Iana Livingstona „Fighting Fantasy" których to mamy już jakieś 50 tytułów (po angielsku), ■ sprzedano ich na świecie w chwili obecnej około 15 milionów. Aby w miarę wiernie oddać zamysł swojej książki, do jej przekładu na wersję komputerową zaprosił Richarda Halliwella odpowiedzialnego za sukces „Warhammera" i „Space Hulka" oraz Jamesa Thompsona, byłego wydawcy magazynu „White Dwarf" („Biały Karzeł"). Taki oto doborowy duecik wyczarował diabelskie zagadki i pułapki oraz najbardziej zawodowy wygląd podziemi, jaki (podobno) powstał. Szczerze mówiąc za mało grałem, aby być w stanie skomentować to w sposób autorytatywny, natomiast tyle niesie wieść gminna. Oczywiście będzie możliwa gra przez modem i sieć. Program dostępny będzie na dwie platformy PC i PSX. Jedynym niewątpliwym minusem wersji PC są bardzo wysokie wymagania sprzętowe, ale tak to już jest ostatnio w grach, że im lepsze gry, tym większe wymagania sprzętowe. PlayStation nie ma tego problemu, ale za to gra na PC z kartą 3D prezentuje się zdecydowanie lepiej. Cóż, coś za coś. Ale za to wygląda na to, że i w nadchodzącym okresie na rynku gier komputerowych zrobi się znowu bardzo gorąco, a walka między poszczególnymi tytułami będzie bardzo zażarta. Zwłaszcza że atak przypuszczą sequele znanych tytułów oraz zupełnie nowi pretendenci do tytułu najlepszej, jak choćby ta prezentowana powyżej.

Tycjan

WARSZAWA, HALA TORWARU, 24-26 X 1997

Relacja z Targow Gier

Warszawski Torwar znowu przeżył prawdziwą nawałnicę graczy. Podczas drugiej w tym roku edycji Targów Gier (edycja jesienna - tzw. „zimna", odmiennie od wiosennej - „ciepłej"), dystrybutorzy gier i wydawcy polskiej prasy okołokomputerowej prowadzili intensywną działalność handlową i propagandową. Specjalnie dla Was imprezę zaliczyli w roli nowicjuszy redakcyjnych - CeFeK i Kayackash (oraz Szycha - szycha, tym razem gościnnie).







Targi odwiedziło kilkanaście tysięcy graczy i większość z nich doskonale się bawiła. Reszta to rodzice, którzy za przyjemności swoich pociech musieli słono zapłacić, bo na wejściówkach nie zawsze się kończyło. A teraz krótka, w miarę chronologicza, aczkolwiek nieobiektywna historia Targów, z wyraźnym uwypukleniem zdarzeń, które działy się u nas, czyli na stoisku numer osiem.

Dzień Pierwszy

był dniem, jak każdy inny. Zimno jak cholera, oddechy parują i nagle... brama się otwiera! Zaczynamy sprzedaż czasopism po cenach tak niskich, jak temperatura na zewnątrz. Nic więc dziwnego, że ludziska chętnie kupują i nie wybrzydzają. Pierwsze spotkania z Wami drodzy Czytelnicy i pierwsze konferencje prasowe. Na pierwszy ogień poszedł IPS Computer Group. Bardzo ciekawe spotkanie połączone z prezentacją gierek, które niebawem powinny trafić do sprzedaży. Nie będziemy tu ich wszystkich opisywać, a zainteresowanych odsyłamy do działu „W Toku". Odwiedzamy fantastycznie zrobione, stylizowane na dworzec kolejowy stoisko LEM-a. Promowano PlayStation, a całość funkcjonowała zgodnie z góry ustalonym rozkładem jazdy. Można było zagrać w przedpremierowe wersje „Tomb Raider 2", „Bushido Blade", „Paparapa The Rapper" i wielu innych. Oprócz tych atrakcji, uwagę przykuwał niebieski samochodzik - najnowszy model Volkswagen 4, specjalnie ściągnięty z Niemiec na tę okazję.

Najładniejsze panienki były oczywiście w Mirage, choć samo stoisko... dziwne jakieś. Trzy olbrzymie wieże sklecone z rusztowań obciągniętych folią! Może miało to jakiś ukryty sens, ale nie znamy się na sztuce nowoczesnej, więc darujemy sobie ocenę. Był to jednak znakomity punkt rozpoznawczy. Około 15. Kayackash przynosi „wodę chmielową" i z przyjemnością możemy udać się na eliminacje Miss Targów - dziewczyna z Mirage wypadła najlepiej, a my też na nią głosowaliśmy.

Zaraz po eliminacjach pojawiły się świeżutkie „Gry Komputerowe" (listopadowe) pachnące jeszcze farbą, które ofiarnie przytachał z drukarni sam Naczelny. Oblężenie naszego stoiska przybrało na sile. Gdyby nie posiłki, byłoby krucho. Na szczęście nadciągnął Lukas (ze swoją dziewczyną Kamą). Pojawiał się Szycha, ale raczej honorowo (bo biedny stał przez trzy dni na stoisku LEM-a i „podziwiał" ludzi grających w „Rally 2", teraz twierdzi, że „prowadził konkurs"). Był Piotres (ale sam stwierdził - że jak „znikający punkt", bo co chwilę latał na konferencje prasowe), Baron Jack, była też Patrycja. Odwiedził nas Reset, Jacek Mackiewicz, zawitał też weteran Jasio we własnej osobie i oczywiście nasz nieodłączny „targowy" kolega Paweł. Ten koleś to wyjątek. Tak naprawdę nigdy nic nie napisał i nigdy nie wpada do redakcji! Za to na każdych targach, bez wcześniejszego umawiania się, pojawia się obowiązkowo. Po prostu trudno wyobrazić sobie tę imprezę bez niego.

Tego dnia, jak i w dni następne, przez nasze stoisko przewinęło się dziesiątki kumpli i naszych sympatyków, których imion nawet nie sposób wymienić. Wszystkich gorąco pozdrawiamy. W tzw. międzyczasie odbyło się spotkanie z przedstawicielem firmy Intel, Wolfgangiem Petersenem - Marketing Managerem na Europę, który specjalnie przybył tego dnia do Warszawy na spotkanie z przedstawicielami bratniej redakcji PC Gamera Po Polsku. Na zamkniętej, tylko dla nas zorganizowanej mini-konferencji, byłem również Ja (CeFek), a efektem naszego spotkania z Wolfgangiem, będzie ciekawy (mam nadzieję) artykuł w najbliższym numerze PCG.

Tego dnia mimo rozgardiaszu panującego na naszym stoisku, cholernego chłodu i koszmarnego hałasu, wszyscy bawiliśmy się znakomicie. Fajnie było z Wami pogadać i słuchać, jak na nas narzekacie :-]. Tak dobiliśmy do końca dnia i poszliśmy sobie do domów, a zaproszeni - na bankiet z okazji oficjalnego otwarcia LEM-a, z którego wrócili następnego dnia na targi w stanie godnym pożałowania.

Dzień Drugi

był dniem, jak każdy inny... Tradycyjnie, jak co roku rozdawaliśmy gratisowe numery naszych czasopism, ale te nieco starsze numery. Apogeum naszego rozda-

r Komputerowych







wnictwa przypadło na dzień następny, kiedy rozdawaliśmy... ale o tym za chwilę. Tego dnia odbyły się cztery konferencje prasowe, na których reprezentowaliśmy godnie naszych Czytelników. Pierwszy w kolejce jest (w porządku alfabetycznym) User, który pokazywał encyklopedię multimedialną i aż trzy własne gry. Było na co popatrzeć, a szerzej prezentowane zapowiedzi, opiszemy przy najbliższej okazji. Teraz wspomnimy jedynie, że jedna z prezentowanych gierek, ma w zamierzeniach autorów, przebić „Duke'a". Jej demka możecie spodziewać się wkrótce na naszym CD. Opublikujemy je pierwsi w Polsce na zasadach Exclusive.

Chwilkę potem mieliśmy prywatne spotkanie z Carolyn Seager z Psygnosis, którą dokładnie wysondowaliśmy na temat „co sądzisz o przyszłości rynku PeCetowego", a także o politykę firmy w zakresie obsługi multiplayer i konwersji. Szczegóły u Piotresa. Później odbyła się anglojęzyczna konferencja tejże firmy, z tym, że niestety mało ciekawa. Pokazywali jakieś mało interesujące „nie-nowości" i... tyle. Następnie gościliśmy na konferencji CD Projektu. Biedna Pani odpowiedzialna za „Chatkę Małolatka" zbierała tonami ciosy od widowni w postaci śmiechu. Jakiś odważny redachtór konkurencji nawet poszedł zagrać w to coś, ale wrócił smutny, bo dostał ocenę niedostateczną (nie potrafił rozpoznać marchewki spośród sześciu innych warzywek – a czy to jego wina, że trzy inne warzywa mu ją przypominały?! Ogólnie rzecz biorąc, było ciekawie. Ale najfajniej było następnego dnia...

Dzień Trzeci

Trzeciego dnia było już mało k nferencji prasowych. Pierwszą była zorganizowana przez Mirage, na której pokazywali grę z engine lepszym od „Tomb Raider II"(!). Prezentowano także całą gamę zapowiedzi naprawdę znakomitych gierek. Potem była konferencja teoretycznie firmy Leryx Longsoft, a w praktyce – Adriana Chmielarza. Publiczność (z małymi wyjątkami, o których później) zadawała mu pytania, na które odpowiadał. W pewnym momencie wszyscy zaczęli mieć wszystko gdzieś i mówić co ślina na język przyniosła, a prowadzący miał problemy z uspokojeniem sali i skierowaniem rozmowy na jakiś sensowny temat. Najspokojniej zachowywał się pewien smutny redaktor gazety konkurencyjnej, który najzwyczajniej w świecie penetrował wnętrze lewej dziurki swojego narządu powonienia za pomocą palca wskazującego. Czynił to bardzo namiętnie i pod koniec konferencji chyba znalazł coś ciekawego, bo wyszedł (przekopał się do mózgu?). Pod koniec ostatniego dnia targowego rozdawaliśmy za darmo kompakty i nasze najnowsze gazety. Jak dowiedzieliśmy się od rutyniarza Lucasa, jest to stały element każdego występu naszej redakcji na targach. Ludzie znowu rozwalili nam stoisko, więc postanowiliśmy przenieść się przed główne wejście. Podzieliliśmy pisma na trzech i pobiegliśmy tam trzema różnymi drogami. Tam już na nas czekali! Jako że byłem pierwszy, ruszyli na mnie. Ryknąłem: „jak się ruszycie, to ja spadam (a nawet gorzej) z pismami!" i podziałało. Ochroniarz powiedział, cobym wlazł na murek (zupełnie jak Lara Croft) i stamtąd rozrzucał pisma. Pojawił się Kayackash, Lukas i jego dziewczyna Kama (w charakterze fotografa). Zaczęliśmy rozrzucankę! Na dole, pod murkiem kłębowisko ciał. Ścisk, rwetes, szamotanina. Cool! Nawet ochroniarze ochoczo robili „szczupaki", żeby złapać coś dla siebie. Potem naprawiliśmy stoisko (na tyle, na ile się dało), a na koniec szefostwo zafundowało całej redakcyjnej rodzinie, wielkie żarcie – pizza, chipsy, orzeszki, słodycze, piwo i to w dużych ilościach. To był ostatni, wspaniały dzień targów.

Pozdrawiamy wszystkich, którzy byli i zapraszamy następnym razem. ***CeFeK und Kayackash***





THE UNDERGROUND SOUND OF LODZ

BOAT PEOPLE COMPILATION '97



JUNGLE PROGRESSIVE HARDCORE DRUM'N'BASS

Dostępne: CD, VINYL - luty '98, KASETA już w grudniu !





MSS REC ID CARD

IMIĘ

NAZWISKO

ADRES

WIEK

ZAJĘCIE

PŁEĆ K M

S M L XL

Już teraz zamów listu... ...sete w promocyjnej cenie 10 PLN !

recenzje

Po raz pierwszy w historii naszego pisma blok recenzji ma blisko 50 stron. Ale wiadomo Święta! Wraz z nimi prawdziwy zalew wspaniałych programów. Nie będzie przesadą stwierdzenie, że na takie gry trzeba było czekać cały rok. Wystarczy bowiem spojrzeć na „wyróżnienia redakcji" i nie ma pytań. Same hiciory i to na różne platformy. Zanim jednak pogalopujesz do sklepu, przeczytaj!

TEGO MOŻESZ BYĆ PEWIEN

1. Nigdy nie recenzujemy wersji demo gry.
2. Zawsze w każdą recenzowaną grę przycinamy do upadłego.
3. Nasi recenzenci to starzy wyjadacze, po prostu fachowcy w te klocki.
4. Przeważnie oceny gier wahają się w granicach między 65% a 85%
5. Werdykt, czyli ocena ogólna, nie jest średnią arytmetyczną: grafiki, grywalności, oryginalności, dźwięku.

Wyróżnienia Redakcji

FINAL FANTASY VII PSX — 97

TOMB RAIDER 2 PSX — 94

JEDI KNIGHT PC — 92

TOTAL ANNIHILATION PC — 96

GOLDENEYE 007 N64 — 92

WORMS 2 PC — 89

JAK OCENIAMY

0–25% PONIŻEJ KRYTYKI
[illegible]

26–35% AMATORSZCZYZNA
[illegible]

36-50% PRZECIĘTNA
[illegible]

51–69% NIEZŁA
[illegible]

70–75% DOBRA
[illegible]

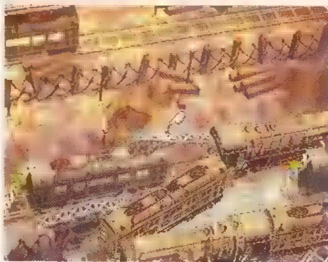
76–85% BARDZO DOBRA
[illegible]

85–90% ŚWIETNA
[illegible]

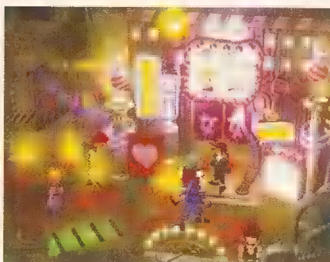
91–100% REWELACJA!
[illegible]

PISZĄ DLA WAS

Agnes (Agnieszka Prokopiuk) – lubi gry RPG, strategiczne, przygodowe. Wcześniej prowadziła kącik filmowy.
[illegible] (Leszek Krowicki) – najwyższy człowiek w redakcji (196 cm), ale nad koszykówkę przedkłada porządną strategię i programy ekonomiczne lub logiczne.
Piotres (Piotr Stasiak) – Pasjonują go zarówno strategie, symulacje, przygodówki jak również zręcznościówki i wyścigi samochodowe Jego artykuły publikowano m.in. w PC Gamer Po Polsku, Sukces, Wprost.
[illegible] (Karol Klepacz) – weteran zarówno wiekiem jak i stażem. Współpracował niemal ze wszystkimi pismami branżowymi w Polsce. Pasjonat strategii, symulacji i RPG.
Patrycja (Patrycja Wardzała) – Pasjonatka gier przygodowych. Od samego początku związana z naszą redakcją. Debiutowała w legendarnym już Computer Studio.
Zdan[illegible] (Krzysztof Zdanowicz) – prawdziwy fanatyk mordobić wszelkiej maści. Zdobywca pierwszego miejsca w Tekken 2 na jesiennej edycji Gambleriady '96.
[illegible] (Jakub Głuszkiewicz) – miłośnik PlayStation. Fanatyk gier wszelkiej maści. Współpracuje z redakcją polskiej edycji PlayStation Magazyn, do tego pogrywa na... perkusji.
Slaughter (Tycjan Bielecki) – nowa twarz. Młody dobrze zapowiadający się recenzent gier.



Jedna z [redacted] podgierek. Aby przejść przez złomowisko, [redacted] poprzestawiać pociągi.



Dom publiczny [redacted] Market. Tu odkryjesz kobiecą stronę swojej osobowości...



Ucieczka [redacted] budynku Shinry. Ta zręcznościówka mogłaby być oddzielną grą!

Final Fantasy VII

Minister zdrowia i szczęścia ostrzega: [redacted] 90% przypadków FFVII uzależnia już po pierwszej dawce.



Po japońskiej premierze „Final Fantasy VII" zacząłem nerwowo obgryzać pazury, czekając na wersję PAL. Gdy wreszcie ją dorwałem, moje palce wyglądały jak ociekające śluzem kikuty.

Wszyscy trąbili o tej grze, prasa pełna była zachwytów. Nie lubię być jednym z wielu w tłumie, dlatego przekornie gotów byłem krytykować grę i czepiać się szczegółów. Sorry bardzo — nie udało się. Z gierkami mam do czynienia już dobre kilka lat (zaczynałem od Spectrum). Po obejrzeniu tysięcy produkcji i niemiłej konstatacji, że od jakiegoś czasu ewolucji podlega tylko grafika, większość nowości wywołuje u mnie jedynie rozdzierające ziewnięcie. Aż nagle pojawia się gra, do której zasiadam o godzinie 20 i nie mogę się oderwać aż do 7 rano następnego dnia! Zapraszam do świata „FFVII"... a, byłbym zapomniał – opisuję pełną wersję PAL „Final Fantasy VII", nie jakieś importowane płytki NTSC czy wersję demo.

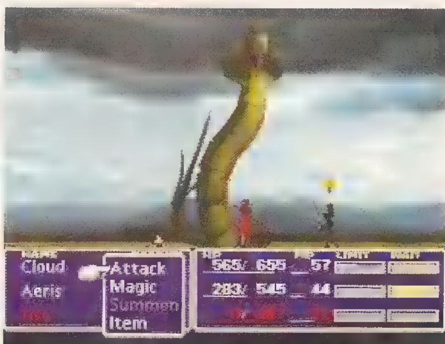


INFO

Wydawca:	SCEE
Producent:	Squaresoft
Data wydania:	Już jest
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	[redacted] Poland
Platforma:	[redacted]
Wymagania Techniczne:	przydać się może karta pamięci

[redacted] Grane?

Świat „Final Fantasy VII" jest skrzyżowaniem cyberpunkowej scenerii z baśniową, czarno-białą fabułą „Gwiezdnych Wojen". Zaawansowane technologie, rozwarstwienie społeczne i megakorporacja rządząca całym tym interesem. Jest jeszcze coś – Mako. To energia planety, nie mająca odpowiednika w naszym świecie. Dzięki niej powstaje Materia — magiczne klejnoty, które pozwalają czarować. Dzięki Mako korporacja Shinra zdobyła władzę nad planetą. Odkryli mianowicie sposób na przetworzenie Mako na energię elektryczną. Trzy kontynenty świata „FFVII" zaroiły się od reaktorów, a ludzie wychwalali Shinrę pod niebiosa. Nie wszyscy jednak. Facet imieniem Barret, któremu korporacja nastąpiła na odcisk, zaczął węszyć i odkrył, że wysysanie Mako może doprowadzić do zagłady planety. Stanął więc na czele organizacji terrorystycznej













Avalanche, która nie przebierając w środkach stara się zwrócić uwagę społeczeństwa na zagrożenie. I tu wkraczasz do akcji Ty. Masz na imię Cloud i jesteś kimś na kształt Hana Solo z „Gwiezdnych Wojen". Nie, nie jesteś przemytnikiem. Przez siedem lat szkoliłeś się w elitarnej jednostce militarnej SOLDIER. Teraz jesteś najemnikiem. Barret wynajął Cię do pomocy w wysadzeniu jednego z ośmiu reaktorów Mako w stolicy świata. Na razie robisz to tylko dla kasy i nie obchodzą Cię ekologiczne mrzonki. Ale już niedługo zmienisz zdanie...

Oprawa

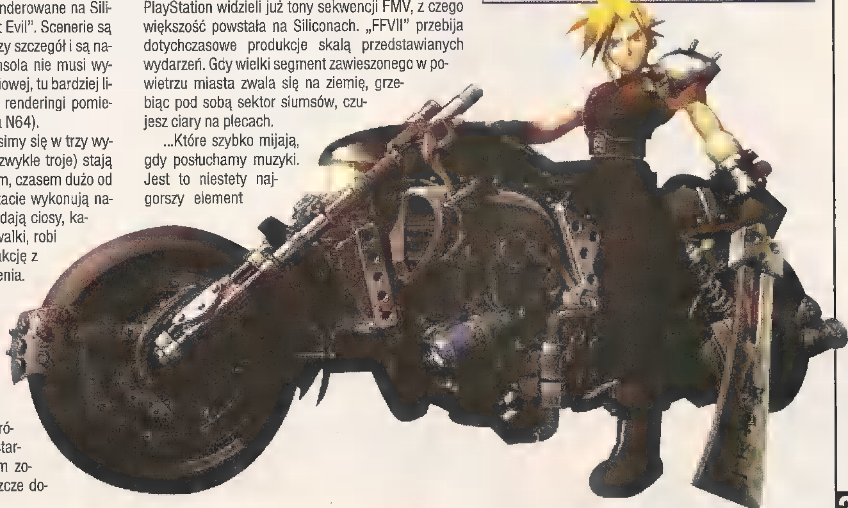
„FFVII" nie wyciska z konsoli siódmych potów. Większość gry spędzisz w wyrenderowanych wcześniej sceneriach, po których chodzisz poligonalnym bohaterem, do tego niezbyt dokładnie przedstawionym. To znamy już ze starych przygodówek (tylko że tam postać była spritem, a tła nie były renderowane na Siliconach) czy chociażby z „Resident Evil". Scenerie są wykonane z dbałością o najmniejszy szczegół i są naprawdę imponujące. Niemniej konsola nie musi wykorzystywać swojej mocy obliczeniowej, tu bardziej liczy się nośnik, żeby te wszystkie renderingi pomieścić (dlatego „FFVII" nie wyszła na N64).

Gdy dochodzi do walki, przenosimy się w trzy wymiary wieloboków. Bohaterowie (zwykle troje) stają naprzeciw przeróżnym stworzeniom, czasem dużo od nich większym. Podczas gdy postacie wykonują nasze polecenia albo przeciwnicy zadają ciosy, kamera wściekle krąży wokół pola walki, robi zbliżenia, słowem – przedstawia akcję z każdego możliwego punktu widzenia. Bestiariusz jest naprawdę imponujący: od podskakujących piłek, przez żuli z kijami i żołnierzy Shinry, po wielkie roboty, czerwie pustynne czy wielookie budynie, których nie sposób porównać do czegokolwiek. Dbałość autorów o szczegóły wychodzi również w tej części gry – sceneria starcia odpowiada miejscu, w którym zostaliśmy zaatakowani. Trzeba jeszcze dodać, że wszystko dogrywa się niemal błyskawicznie.

Planeta „FFVII" ma trzy kontynenty, na których rozsiane są farmy, miasta, bazy i inne ośrodki. W starych rolpiejach naszą podróż między miastami przedstawiała poruszająca się po nieruchomej mapie kropka. Ale nie w „FFVII". Tu mamy poligonalną, schematyczną scenerię.

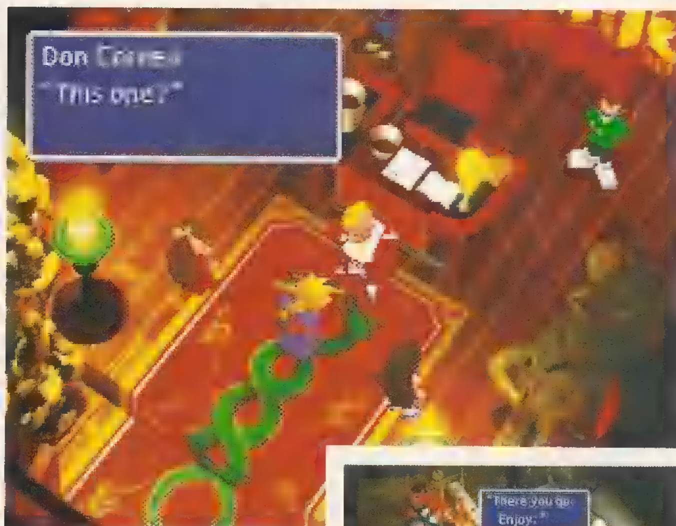
W akcję gry wplecione są sekwencje FMV. I to jest pierwszorzędna robota! Po prostu nie ma różnicy między jakością scenerii i filmikami. Przykładem niech będzie podróż do wesołego miasteczka w chmurach. Nieruchomy screen przedstawia urwisko i gigantyczną kolejkę linową. Biegasz sobie wokół, w końcu wsiadasz do kolejki i bez przełączania screenów kamera ożywa: kolejna rusza z miejsca i szybuje w chmurach. Dociera do miasteczka, zatrzymuje się i ostatnia klatka animacji staje się scenerią dla naszych dalszych poczynań! Oczywiście wszyscy fani PlayStation widzieli już tony sekwencji FMV, z czego większość powstała na Siliconach. „FFVII" przebija dotychczasowe produkcje skalą przedstawianych wydarzeń. Gdy wielki segment zawieszonego w powietrzu miasta zwala się na ziemię, grzebiąc pod sobą sektor slumsów, czujesz ciary na plecach.

...Które szybko mijają, gdy posłuchamy muzyki. Jest to niestety najgorszy element



gry. Muzyka nie jest odczytywana wprost z kompaktu (nie było gdzie jej zmieścić – trzy płytki z grą są zapchane niemal na ful). Słuchamy melodyjek wygrywanych przez konsolę. Niektóre tematy są niezłe (np. pogodne reggae w slumsach pod sektorem 6). Niestety – najczęściej słyszymy monotonne kawałki z koszmarną pseudotrąbką rodem z programu tv – KOC. Nie narzekałbym, gdyby muzykę można było wyłączyć, ale nie ma takiej opcji!

Jak widać, oprawa „Final Fantasy VII" nie jest niczym specjalnie odkrywczym. Grafika nie wyciska z PlayStation całej mocy w wysokiej rozdzielczości, nie wymaga przepisywania kodu w asemblerze. Nie musi – bowiem w odróżnieniu od wielu nowych gier (nie tylko na PSX), oprawa „FFVII" jest tylko środkiem, nie celem.



Mięsko

Co sprawiło, że „FFVII" wyrwała mnie – starego konia – z butów i teraz zimno mi w nogi? Trudno jednoznacznie wskazać ten element. Wydaje mi się, że to odpowiednie proporcje wielu czynników uczyniły z „FFVII" mieszankę wybuchową.

Przede wszystkim gra nie jest ortodoksyjna – nie jest to ani rasowy rolplej, ani przygodówka, ani cokolwiek innego.

Podstawą „FFVII" jest fabuła. Zwykle pisze się, że scenariusz gry jest niemal tak dobry, że mógłby posłużyć za scenariusz do filmu. Ale nie „FFVII" – ŻADEN hollywoodzki hit nie dorasta nawet do pięt scenariuszowi tej gry. Reżyserzy powinni na kolanach i z walizkami kasy oblegać Squaresoft, bowiem na podstawie tej tylko części „FF" można nakręcić potężną, wieloodcinkową epopeję, z którą mogłaby się równać jedynie seria Gwiezdne Wojny. To właśnie fabuła powoduje, że nie możesz się oderwać od gry i zarywasz noce, chcąc dowiedzieć się, co będzie dalej. Szalone zwroty akcji, kolejne wizje Clouda i opowieści osób postronnych, odkrywające tajemnice Sephirotha i pochodzenia energii Mako. Losy planety sąsiadują z „małymi" sprawami, jak miłość, śmierć towarzyszy broni itp. A, co będę opowiadał – zepsułbym tylko niespodziankę.





Rozbudowana fabuła opakowana jest w rolplejowe elementy. Każdy członek teamu opisany jest wieloma charakterystycznymi cechami, z których najważniejsze to oczywiście HP (health points – wytrzymałość) i MP (magic points – magia). Są punkty doświadczenia i wynikający z nich poziom postaci. Możemy nosić amulety podnoszące niektóre cechy, pancerze i oczywiście broń. Poza tym targamy ze sobą furę przedmiotów, z których jedne służą odnawianiu cech (wszelakie potiony) i leczeniu skutków czarów (zatrucie, oślepnięcie itp.), inne atakowaniu przeciwników, a jeszcze inne to przedmioty kluczowe, które trzeba dać określonej osobie, by posunąć się w grze. W wielu miejscach możemy kupić potrzebne przedmioty (lub Materię) lub pozbyć się niepotrzebnych. Zwykle obok można się też przekimać – sen odnawia cechy.

Ciosy mieczem czy serie z karabinu nie są jednak tak skuteczne, jak czary. W „FFVII" nie uczymy się zaklęć – zdobywamy kryształy Materii. W zależności od rodzaju kryształu, zyskujemy nowe czary ofensywne (cztery żywioły, uśpienie, zmniejszenie, zatrucie itp.), defensywne (uleczenie, wskrzeszenie) lub specjalne (np. ujawnienie cech przeciwnika). Niektóre kryształy Materii działają permanentnie (np. ochrona sprzymierzeńców), jeszcze inne pozwalają na przyzwanie siły wyższej, reprezentującej żywioł. Irfit na przykład wzywa mało sympatycznego pana, który spopieli ogniem przeciwników. To zabiera więcej MP, ale jest bardzo skuteczne, poza tym można bez końca oglądać, jak gość wyłania się spod ziemi. Używanie Materii powoduje podniesienie jej parametrów (silniejszy czar).

Materię umieszczamy w specjalnych slotach w używanej broni czy pancerzu. Niektóre sloty są połączone, co daje możliwość kombinowania kryształów. Na przykład Materia All w połączeniu z dowolną ofensywną powoduje, że dany czar można rzucić na wszystkie wrogie postaci.

Action Time Battle

Tak nazywa się opatentowany przez Squaresoft system walki w czasie rzeczywistym. W czasie, gdy Ty wybierasz czynność, jaką ma wykonać postać, przeciwnik regularnie pierze Cię po pysku. Obsługując trzy postacie naraz, masz pełne ręce roboty. Czy zaatakować Cloudem? A może uleczyć Aeris? Albo łyknąć Ether, bo MP się kończą? Każdy bohater ma wskaźnik Limit. Jeśli dostaje w walce bęcki albo ataki na niego są częste, wskaźnik ten się ładuje. Gdy się wypełni, postać trafia szlag i jest w stanie przywalić z grubej rury. Może to być silny cios mieczem lub strzał z karabinu. Gość z wesołego miasteczka np. rzuca dwoma sześciościennymi kostkami, mnoży sumę przez 100, a wynik tego działania to liczba punktów zabranej przeciwnikowi energii. Aeris – jedna z dwóch kobiet rywalizujących o serce Clouda – gdy się wkurzy, uleczа wszystkich sprzymierzeńców. Z biegiem czasu postać zyskuje nowe ataki.

Ale to nie wszystko. Są momenty, gdzie porzucamy RPG na rzecz typowej przygodówki. Przykładem niech będą slumsy pod sektorem 6. Jest tam pełno lokali i sklepików. Za dobre słowo w barze sushi dostaniesz przydział na lek z apteki, który trzeba dać gościowi okupującemu ubikację w knajpie, a on da Ci... I tak dalej. Jest nawet dom publiczny! Wizyta w nim grozi jednak trwałym skrzywieniem – gdy już dostałem się do tego przybytku, do mojego pokoju władowała się brygada półnagich facetów rodem z zakładów Ursusa i kazali mi ściągać portki... Kamera miłosiernie zrobiła zjazd na sufit (nie było komin-











[góra-lewo] Przyzwanie Shivy. [redacted] lepszych i efektownych czarów
[lewo] [redacted] pogoni [redacted] Sephirothem [redacted] się [redacted] okręt Shinry.

ka...), a gdy wróciła, siedziałem z tymi wszystkimi facetami w jakuzi. Ale wstyd...

Wracam do tematu. Kilka godzinek gry i trafiamy do wieżowca Shinry, gdzie każde piętro to logiczna łamigłówka. Aby dostać się piętro wyżej, trzeba ją rozwiązać. Tak samo jest z cmentarzyskiem pociągów. Aby się przez nie przedrzeć, musimy umiejętnie je poprzestawiać. I co Wy na to? A to jeszcze nie koniec! Gdy trafiamy do zajętego przez rebeliantów reaktora, możemy rozegrać strategię w czasie rzeczywistym!

Fani zręcznościówek także znajdą coś dla siebie. Uciekając z wieżowca Shinry wsiadasz na motocykl, a Twoi towarzysze do samochodu. Rozpoczyna się widziany z tyłu pościg – motocykliści wroga starają się staranować samochód (ubywa mu energii), a Twoim zadaniem jest zajeżdżanie im drogi i walenie w prawo lub lewo kijem. Toż to „Road Rash"! Ta podgierka jest tak świetnie wykonana, że mogłaby zostać wydana jako samodzielny produkt!!! Kiedy indziej musisz własnoręcznie (joypadem) zrobić sztuczne oddychanie. Znajdujemy tu nawet elementy gry, która wyszła już po premierze „FFVII" – „PaRappa The Rapper". Przebrany za żołnierza Shinry musisz odwalić z resztą oddziału musztrę. Dowódca wydaje komendy naciśnięcia określonego przycisku na joypadzie, a Ty musisz jak najszybciej ją wykonać. Jeśli się spóźnisz, Twoja postać wykona ruchy nierówno z wszystkimi. Jeśli się pomylisz, Cloud będzie robił zupełnie co innego niż reszta, co wygląda przekomicznie. Jednak największa frajda jest w wesołym miasteczku. Można poćwiczyć wrzuty do kosza, zagrać w bijatykę 3D (własnoręcznie!) lub w klon „Tamagochi" – opiekować się sympatycznym zwierzakiem. A jeśli ktoś ma żyłkę hazardzisty, może obstawiać wyścigi Chocobos, miejscowego skrzyżowania strusia z kurczakiem.

Ważnym powodem tak ogromnej popularności jest fakt, że TA GRA JEST OGROMNA! Przez pierwsze kilkanaście godzin miotasz się po stolicy i w miejscu, w którym zwykła przygodówka się kończy, Ty odkrywasz, że poza miastem jest jeszcze mnóstwo podobnych „kropek" rozsianych po mapie trzech kontynentów. W „FFVII" gram już kilka tygodni i nawet palcem nie tknąłem drugiego i trzeciego krążka! Gdybym chciał napisać recenzję dopiero po ukończeniu gry, o „FFVII" przeczytalibyście pewnie w marcu!

Jak mawia Johnny Bravo: „I'm late, but I'm good lookin".

Wady

Cały czas rozpływam się w zachwytach, a wiadomo że żadna gra nie jest idealna, nawet „FFVII". Pierwszą i największą wadą gry jest muzyka (a właściwie brak opcji jej wyłączenia), o której już pisałem. I za to minus 1%. Razi też liniowość fabuły. Scenariusz jest tak zbudowany, że nie da rady czegoś przeoczyć, nie zdążyć itp. Czasami, w decydujących momentach, gra przejmuje kontrolę nad Twoim bohaterem, nie dając Ci szansy wyboru. W stolicy zostajesz osaczony przez policjantów i MUSISZ skoczyć na jadący pociąg, w którym – niespodzianka! – siedzą kumple. W wieżowcu Shinry kładziesz trupem dziesiątki uzbrojonych strażników, a zaraz potem zostajesz pojmany przez dwóch gości w garniturkach. Za to także minus 1%.

Trzecia wada – gra jest łatwa. Paradoksalnie chyba właśnie to zaważyło na jej popularności. Zagadki są zazwyczaj oczywiste, zawiłości gry dokładnie wyjaśnione na początku, a przeciwnicy nie sprawiają większych kłopotów. Dodano nawet strzałki, żeby było wiadomo, gdzie jest wyjście z danego ekranu. Minus 1%.

Jest jeszcze jedna drażniąca sprawa: czasem musimy wczytać stan gry i kolejny raz wykonać te same akcje, przeprowadzić te same rozmowy. Nawet znając treść konwersacji na pamięć, nie możemy jej przyspieszyć. Nie można też przeskoczyć retrospekcji, wizji i opowieści bohaterów. Jeśli np. powtórnie wgramy stan na torach (jeśli zagrasz w tę grę, będziesz wiedział o co chodzi), jesteśmy skazani na ponowne wysłuchanie opowieści Barreta o zagładzie jego rodzinnej wioski, a trwa to kilka cennych minut! O wspomnianych wadach szybko się jednak zapomina, bowiem to, co dla nas zostaje, to 97% CZYSTEJ, ŻYWEJ WEŁNY!

[redacted]

„Final Fantasy VII" to moim zdaniem NAJLEPSZA gra wszech czasów. I obawiam się, że jedyną produkcją, która będzie w stanie ją zdetronizować, będzie (ewentualna) „FFVIII". Po moim artykule na temat PlayStation odezwali się oburzeni fani Nintendo 64, udowadniając, że ich maszynka jest najlepsza. Sorry Panowie, ale na Nintendo 64 NIGDY nie wyjdzie gra pokroju „FFVII". Jest to technicznie niemożliwe! Dlatego właśnie Squaresoft opuścił N64 na rzecz PlayStation, która pozwoliła firmie zrealizować jej wielki projekt.

Rafał [redacted]

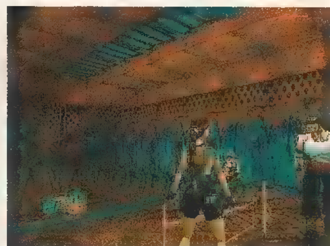
Grafika 92% Grywalność 99%
Oryginalność 89% Dźwięk 63%

Biegnij do sklepu! Pięć milionów Japończyków nie może się mylić!!!

WERDYKT **97%**







Tomb Raider 2

Kiedyś, firma Core Design święciła triufmy na Amidze. Sam byłem amigowcem, więc wiem jak dobre produkcje tej firmy wychodziły na te komputery. Gdy nadszedł zmierzch Amigi (jeśli są jeszcze jacyś amigowcy, to szczerze im współczuję), Core Design jakby przycichła. Żadnych nowych gier, ale to była cisza przed burzą... Potem firma została przejęta przez Eidosa...









INFO

Wydawca:	**SCEE**
Producent:	**Core Design**
Data wydania:	**Grudzień**
Cena:	**Tel.**
Dystrybucja:	**Sony Poland**
Platforma:	**PSX, PC**
Wymagania Techniczne:	**Standardowe**

Chłopcy z Core Design stwierdzili, że pracują nad nową grą, która powali wszystkich na kolana. Była ona owiana mgiełką tajemnicy, znano tylko jej tytuł – „Tomb Raider". Już pierwsze pokazy gry wzbudzały wiele emocji. Gra była wsparta wielką akcją reklamową. Wszyscy pamiętamy agresywne reklamy w MTV, czy też postać Lary Croft występującej na telebimie podczas amerykańskiej trasy grupy U2. Niedługo potem gra pojawiła się w sprzedaży (gdzieś w listopadzie), natomiast w Polsce ukazała się dokładnie 20 grudnia (stała się idealnym prezentem pod choinkę... heheh...). „Tomb Raider 1" stał się wielkim przebojem na całym świecie. Przez długie miesiące gra nie schodziła z list najlepiej sprzedających się gier (i nadal nie schodzi ;)). Ale po co ja właściwie przypominam Wam to wszystko? Po prostu chcę, abyście zobaczyli różnicę, jaka wytworzyła się między pierwszą a drugą częścią. „Tomb Raider 1" posiadał zaje... (nie znam innego słowa oddającego jakość grafiki!) oprawę graficzną. Pełne 3D, pełna swoboda ruchów, po prostu super! Zawsze chciałem mieć grę, w której będzie połączona swoboda ruchów, taka jaka była np. w „Flashback", z trójwymiarową grafiką. I właśnie dlatego „Tomb Raider 1" spełnił wszystkie oczekiwania. No dobra, tyle o „Tomb Raider 1". Czas na część drugą.

Na „Tomb Raidera 2" przyszło nam czekać prawie rok. Czy opłacało się? Bez wątpienia. Recenzja ta, jak sami zresztą zauważyliście, dotyczy wersji na moją ukochaną konsolę PlayStation. Wersja pecetowa powinna pojawić już niedługo, ale jej recenzją zajmie się MR.Tycjan. Na początku wita nas bardzo klimatyczne intro. Rozpoczyna się ono sceną jakiejś starodawnej bitwy na Dalekim Wschodzie. Słychać huk wybuchających beczek z prochem, jacyś wieśniacy toczą walki z rycerzami, którzy są podobni do samurajów. W pewnym momencie pojawia się smok. Tak, tak, najprawdziwszy smok – bestia ziejąca ogniem. Zabija on uciekających wieśniaków, jak i próbujących się schronić samurajów. Jeden z wieśniaków zauważa wystający z brzucha bestii sztylet świecący dziwnym, lazurowym światłem. Wyciąga go, ale i tak zostaje pożarty przez smoka... W tym samym momencie smok zaczyna umierać – po prostu rozpływa się po zetknięciu z ziemią. Niedługo potem dwóch ludzi zabiera ów sztylet i kieruje się w stronę dziwnej jaskini, ukrytej w pewnym przesmyku w chińskim Wielkim Murze. Udaje im się dotrzeć do drzwi wykutych w skale. W otwór otwierający drzwi wkładają sztylet. Drzwi stają otworem i jeden ze śmiałków decyduje się wejść do środka. Gdy tylko mija próg, drzwi zatrzaskują się, a z wielkiej skrzyni usytuowanej na środku pomieszczenia zaczyna wydobywać się fioletowy gaz... I to już jest koniec życia owego wieśniaka, który – szukając skarbów – zaszedł tam gdzie nie trzeba... I w tym momencie akcja przenosi się w dzisiejsze czasy. Znana już przez wszystkich, archeolog Lara Croft natrafia na ślad starożytnego manuskryptu, w którym jest powiedziane, że „ten, kto wbije sztylet głęboko w serce swoje, posiądzie siłę smo-

ka". Jest to zarazem starochińskie przysłowie. Podobno sztylet ten używany był przez bezimiennego imperatora. Później dostał się w ręce tybetańskich mnichów i spoczął w starym cesarskim pałacu w Chinach. Lara postanawia za wszelką cenę odnaleźć ów sztylet – stąd też podtytuł gry – „Tomb Raider 2: Dagger of Xian". Najlepsze jednak jest to, że oprócz Lary, owego sztyletu szuka fanatyczna sekta Flama Nera...

Tak, mniej więcej, przedstawia się fabuła gry. Jest ona moim zdaniem znakomita, gdyż zaskakuje nas od początku na każdym etapie. Już początek gry, gdy Lara wyskakuje na linie z helikoptera i ląduje na Wielkim Murze powoduje u nas dreszcz emocji. Ale to tylko jeden z elementów wspaniałego scenariusza. Dzięki owej fabule będziemy dosyć często zmieniać lokacje. Zobaczymy Wenecję, pojawimy się w Tybecie, będziemy też na Wielkim Murze.

Czas opowiedzieć coś o oprawie audiowizualnej programu. Przede wszystkim autorom należą się wielkie brawa! Grafika w wersji na PSX nie ustępuje znacznie tej z wersji na peceta. Owszem „Tomb Raider 2" wyciska z Peceta wszykie możliwości graficzne, a jeżeli mamy kartę 3DFX to jest po prostu czadowo! Po co to piszę? Ano wersja PSX-owa, szczerze mówiąc, wcale nie pozostaje daleko w tyle. Przede wszystkim prędkość! Na blaszaku prędkość to pojęcie względne – jeśli mamy 3DFX to jest OK, wyciągamy minimum 30 fps, a jeżeli nie to już tylko wszystko zależy od procesora... Natomiast na PSX-ie wszystko chodzi cały czas z prędkością 30 klatek animacji na sekundę. I w tym tkwi potęga konsol! Grafika prezentowana jest oczywiście w niższej rozdzielczości niż ta na pececie, ale nadal wygląda znakomicie. Oczywiście mamy wszechobecny light-sourcing, który jest zrobiony na najwyższym poziomie. Dosyć dobrym przykładem jest np. flara. Tę przydatną rzecz ma Lara w swoim plecaku. Można ją wyciągnąć w każdej chwili i zapalić, rozświetlając wszędobylskie ciemności. I wtedy właśnie ujawnia się potęga owego light-sourcingu. Zapalona flara rozświetla ciemności, przy okazji zostawiając cienie i blask odbijający się np. w wodzie. Rewelacja! Grafika jest o wiele bardziej przejrzysta niż w części pierwszej (i o wiele ładniejsza). Co do muzyki nie mam zastrzeżeń - nie jest zła, ale nie jest też doskonała – po prostu umiejętnie podtrzymuje klimat gry. Co zmieniono w samej grze od czasów „TR1"? Lara otrzymała kilka nowych ruchów, poza tym dodano jej piękny warkocz... Te kilka ruchów to: wspinanie w górę, jak i w bok po skałach; poza tym do naszej dyspozycji został oddany harpun, którego możemy używać pod wodą; gdy Lara już zawiśnie na krawędzi klifu czy urwiska, będzie mogła poruszać się w lewo i prawo – przydatne, nie? Co jeszcze nowego zostało zaimplementowane w „Tomb Raider 2"? Możemy w końcu używać pojazdów (Hurra!!!) dostępnych w grze. Najfajniejsza jest chyba akcja, gdy płynąc motorówką po kanałach Wenecji (drugi level) rozwalamy stojące tam gondole. Mamy tutaj także dosyć duży asortyment broni. Możemy mieć takie pukawki jak: pistolety, pistolety automatyczne, strzelbę, uzi, harpun itd. Jest tego naprawdę sporo, więc nie będę tracił tak drogocennego miejsca na szczegóły.

Teraz czas na małe podsumowanko. „Tomb Raider 2" to gra wykonana na najwyższym poziomie. Grafika jest po prostu perfekcyjna, a muzyka – też niczego sobie. Muszę się do czegoś przyznać. Tak naprawdę to nie podobał mi się „Tomb Raider 1". Był nudny, nieciekawy, jakoś tak mi się za bardzo w niego nie grało. Dlatego też podszedłem dosyć sceptycznie do opisu „Tomb Raidera 2". Ale kiedy odpaliłem grę, to tak mnie wciągnęła że minęły 2 dni, jak skończyłem grać. To znaczy, nie przeszedłem jej do końca, tylko zrobiłem sobie przerwę na sen. Nie wiem czy jest to jakiś argument abyście kupili tą grę, ale kto wie? Dzięki doskonałym efektom graficznym i muzycznym „Tomb Raider 2" wprowadza nowy standard do gier third-person-perspective. Podsumujmy to jednym słowem: mistrzostwo.

Szycha



Grafika 92% Grywalność 95%
Oryginalność 88% Dźwięk 85%

Dla wielbicieli Lary Croft pozycja obowiązkowa...

WERDYKT 94%



Wydawca:	**Virgin Interactive**
Producent:	**LucasArts**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**205.00**
Dystrybucja:	**IPS**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium90 SVGA, 16MB RAM, 2xCD-ROM, Win95**

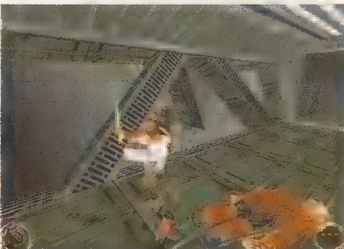
Jedi Knight

Podczas gdy Lucas kręci w Anglii kolejne, a właściwie poprzednie części „Gwiezdnych Wojen", gracze mogą bawić się do woli kosmiczną sagą na ekranach swoich komputerów. Po symulatorze „X-Wing vs. TIE Fighter" i zręcznościówce „Shadows of the Empire" nadszedł czas na strzelaninę FPP.

Panie i panowie – czapki z głów. Oto „Jedi Knight" – znakomitość i prawdziwa perełka na skostniałym i wtórnym rynku strzelanin FPP. Podczas gdy wszyscy devolperzy zastanawiają się, od kogo by tu jeszcze zakupić licencję na kolejny engine „Quake" czy „Unreal", panowie z Lucasarts zakasali ostro rękawy i sami zrobili produkt, który z impetem wbija się do czołówki strzelanin widzianych z perspektywy pierwszej osoby.

Po takim wstępie, który łamie podstawową zasadę pisania recenzji brzmiącą „nigdy nie oceniaj gry na samym początku tekstu", należałoby wspomnieć o tak zwanym rysie (Rysiu?) historycznym, czyli grze „Dark Forces" z roku 1995. Z pewnością wszyscy gracze pamiętają ten powstały na fali Doomomanii produkt, który przez wielu został natychmiast okrzyknięty killerem, mającym wieść prym wśród strzelanin FPP. Jednakże tak się nie stało. Dzieło Lucasarts znalazło sobie również zagorzałych krytyków – narzekano m.in. na brak walki na miecze świetlne, co przy grze osadzonej w realiach Gwiezdnych Wojen było oczywistym absurdem. Zabrakło też obsługi sieci i trybów multi, które już wtedy (co prawda niewielu szczęściarzom, bo całość jeszcze raczkowała) dostarczały przedniej rozrywki. Po początkowej eksplozji entuzjazmu (która zaowocowała całkiem słusznymi zyskami ze sprzedaży) burza wokół „DF" ucichła.

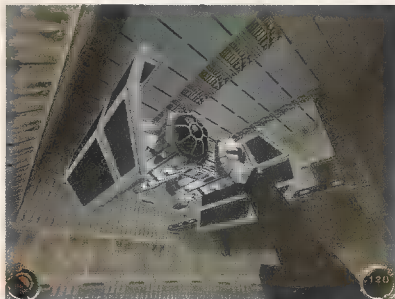




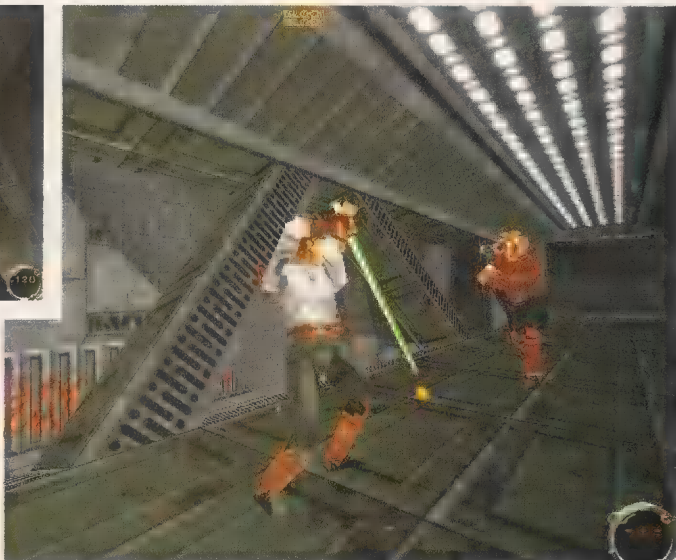
Wszyscy zwrócili się w stronę zapowiadanych „Duke Nuke'em 3D" i „Quake", niemniej jednak „Forsa Darka" zapisała się w naszej pamięci ROM jako zbiór dość pozytywnych i obiecujących odczuć. Dlatego też od pewnego czasu elektryzowały wszystkich wieści o nadchodzącym sequelu „Dark Forces" – „Jedi Knight". Po wielokrotnie przekładanej premierze, która tylko zaostrzyła apetyty, „dżedaj" dostał się w moje chciwe łapki.

Kiedy tylko w czytniku zaszumiała pierwsza (z dwóch) płytka, na ekranie pojawiło się tradycyjne „dawno temu w odległej galaktyce" i przy dobrze znanych akordach muzyki Williamsa wjechały na ekran złote literki, pobiegłem do kuchni po michę z popcornem i zabrałem się spokojnie do oglądania intra. Od razu na wstępie należy powiedzieć, że „Jedi Knight" nie powstał po to, aby pobić „Quake". To nie jest rasowa strzelanina FPP. Bardzo daleko jej do typowego „narzędzia", jakim stały się klony kultowej sieciowej produkcji ID Softu. Nie ma tu rozbudowanej konsoli, nie ma pełnej konfiguralności, grzebania w ustawieniach tekstur, inteligencji potworów czy konstrukcji poziomów. Jest za to Opowieść przez duże „O". Jest historia, którą przedstawiają nam za pomocą połączenia filmów i strzelaniny „first person" ludzie z wytwórni Lucasarts. To jakby kolejna część kinowej sagi, tyle że rozgrywająca się na ekranach naszych monitorów tak, iż sami możemy wziąć w niej udział. Powiedzmy to wyraźnie – „Jedi Knight" bez wstawek filmowych nie byłby tym czym jest. Każdy kolejny le-

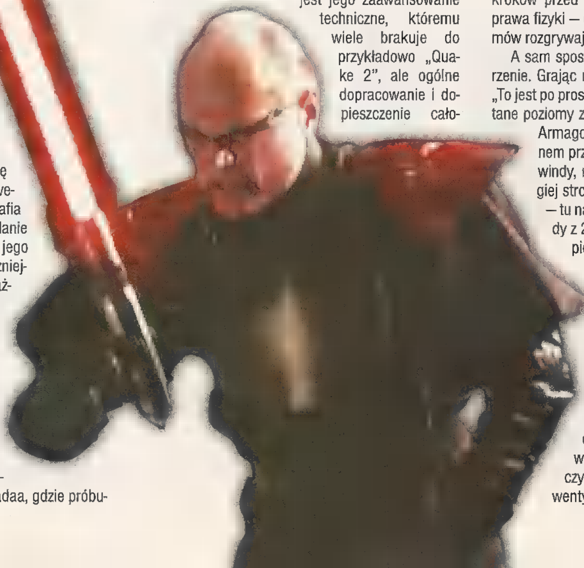






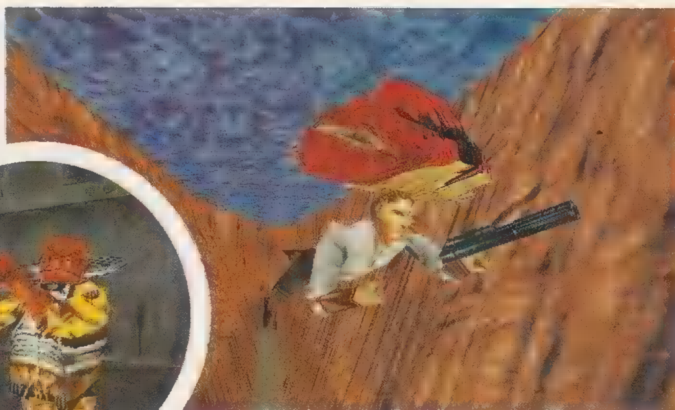


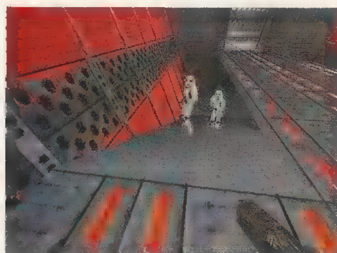
vel–misja oraz filmy, jakie możemy „przed" i „po" oglądać, są nierozerwalnie połączone spójną i logiczną fabułą, budowaną w iście lucasowskim stylu. Bohaterem gry jest znany nam już z poprzedniej części przemytnik Kyle Katarn. Akcja dzieje się jakiś czas po zakończeniu „jedynki", kiedy Imperium znajduje się już w definitywnej ruinie, a do Galaktyki powrócił wreszcie pokój i spokój. Nie na długo jednak. Jeden z mistrzów Ciemnej Strony, Jerec, postanawia odszukać legendarną Dolinę Jedi, gdzie drzemie zamknięte potężne źródło Mocy. Jeśli mu się to uda, zyska możliwości równe boskim. Będzie mógł jednym ruchem ręki unicestwić setki tysięcy istnień ludzkich czy zdetonować supernową, i żadna siła nie będzie w stanie go powstrzymać. W tym momencie na horyzoncie pojawia się Kyle, który poszukuje zabójców swego ojca. Całkiem przypadkowo natrafia na zaskakujący ślad. Otóż posiadanie Mocy zawsze było dziedziczne w jego rodzinie, a ojciec, jeden z najpotężniejszych Jedi z Jasnej Strony, był strażnikiem mapy z zapisaną lokalizacją Doliny Jedi. Chcąc nie chcąc drogi Kyle'a i sług Jereca muszą się w końcu skrzyżować, co doprowadzi naszego bohatera na ścieżki Mocy, a w finale do walki o losy całego wszechświata. Jednak na razie ani gracz, ani sam Kyle, nie mają prawa o tym wiedzieć (ooops). Na razie spotykamy Katarna w kosmicznym mieście Nar Shadaa, gdzie próbuje odczytać dysk z wiadomością od ojca... Pod względem oprawy wizualnej „Jedi Knight" na pierwszy rzut oka nie jest rewelacją. Brakuje bajerów pokroju przezroczystości tekstur, efektów dymu czy mgły. Poprawny engine 3D pozwala uzyskać dość dobre osiągi, zaś pełen rozrzut rozdzielczości czyni tę grę dostępną zarówno dla posiadaczy najsłabszych Pentium (320x200 już na P90, ale wygląda bardzo kiepsko), jak i tym silniejszym. Rozrywkowo zaczyna się robić od P166 wzwyż, bądź też po dopaleniu kompa akceleratorem 3D (najlepiej oczywiście 3Dfx). Wtedy gierca naprawdę nabiera rozpędu w 800x600 i tak najlepiej się bawić – grający na niższych rozdzielczościach po prostu dużo tracą. Bo tak naprawdę siłą engine 3D w najnowszej produkcji Lucasa nie jest jego zaawansowanie techniczne, któremu wiele brakuje do przykładowo „Quake 2", ale ogólne dopracowanie i dopieszczenie całości. Dopiero po przejściu kilku leveli zrozumiałem, dlaczego premiera „Jedi Knight" tak bardzo się opóźniła. Jego twórcy robili po prostu coś, o czym inni programiści chyba ostatnio zapomnieli – optymalizowali kod i poprawiali szczegóły. To naprawdę widać. Spróbuj zatrzymać się na chwilę bezczynnie, aby kamera pokazała „widok zewnętrzny". Spójrz, jak Kyle poprawia sobie grzywkę czy rozgląda się po okolicy, z jaką gracją wyciąga z plecaka nową giwerę. Przebiegnij się kawałek po ciemnych korytarzach, aby zobaczyć setki błyskających lampek, kontrolek i przycisków, czy wreszcie strzel, aby światło lasera przez moment rozbłysło w zaułku. Efekty świetlne są bardzo realistyczne – na przykład włączony miecz świetlny rozjaśnia drogę na kilka kroków przed nami. Zachowano również wszelkie prawa fizyki – co najlepiej widać na jednym z poziomów rozgrywających się w przestrzeni kosmicznej.

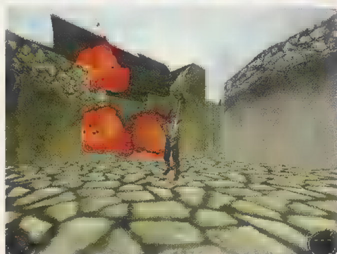


A sam sposób konstrukcji leveli – po prostu marzenie. Grając nieraz zatrzymywałem się szepcąc – „To jest po prostu genialne". Nawet najbardziej zamotane poziomy z „Quake Mission Pack – Scourge Of Armagon" chowają się z podkulonym ogonem przy „Jedi Knight". Potężne hale, wielkie windy, rozległe place, tak iż postacie po drugiej stronie to punkciki wielkości kilku pikseli – tu naprawdę czuje się PRZESTRZEŃ. Każdy z 21 poziomów jest na oko od trzech do pięciu razy większy od standardowego levelu z „Quake" czy „Duke". Nieraz ich skończenie zajmowało mi ładnych kilka godzin. A mnogość wrażeń jest niezwykła. W galaktycznym mieście pędzisz najpierw w przykucu kanałami naprawczymi, aby za chwilę spacerowć na krawędzi przepaści (wszystkim z lękiem wysokości proponuję spojrzeć w dół). Albo skoki po żelaznym rusztowaniu tak circa 200 metrów nad ziemię czy wykorzystanie pędzącego z kanału wentylacyjnego powietrza, do pokonania

odległości między dwoma szczytami olbrzymiej budowli (nasz bohater komentuje to głośno – „You must be kidding"). W nocy, przy strzelających wokół światłach laserów, gwiżdżącym wietrze i z ryczącymi nad głową TIE-Fighterami (tak tak, też tu występują) – adrenalina na maxa. Albo wędrówka wewnątrz szybów windowych czy w taśmociągach transportowych. Wielokrotnie gracz może poczuć się niczym bohaterowie Trylogii – Luke walczący w Mieście w Chmurach czy Han Solo, przedzierający się wraz z Leią przez wnętrza Gwiazdy Śmierci. Niesamowicie podobało mi się też, gdy wielokrotnie musimy wykorzystać na własny użytek potężne maszyny – na przykład uruchamiając wielkie podnośniki, drzwi grodziowe, aby przejechać się na ich krawędzi na drugą stronę, czy przepompowywując „ręcznie" paliwo w zbiornikach międzygwiezdnego transportowca, samemu będąc w ich wnętrzu (tak swoją drogą – dość oryginalny sposób podróżowania). Nad materiałem filmowym nie ma co się rozczulać, gdyż jest po prostu znakomity. Całość ogólnego zauroczenia psują tylko dwie rzeczy. Po pierwsze – brak synchronizacji ust postaci z wypowiadanymi przez nie w filmach kwestiami (panowie z Lucasarts, toż to wstyd, mamy już prawie 1998 rok). Drugim poważnym mankamentem jest kiepski wygląd postaci i wrogów w 3D, którzy z bliska są bardzo niewyraźni. Jako trójwymiarowe obiekty animowani są oczywiście bez zarzutu – zabity przeciwnik realistycznie pada na kolana, robi efektowne „fajt" do tyłu lub wierzgając spada w dół, a utłuczone ptaszysko przez pewien czas macha jeszcze skrzydełkami w konwulsjach. Jednak z bliska wyglądają one bardzo słabo. Szczególnie na kilku pierwszych poziomach, te z odkurzaczem na głowie. Całość ocenionej „ogólnie pozytywnie, a nawet i z plusem" oprawy dopełniają jeszcze znakomite efekty dźwiękowe. Szczególnie spodobały mi się rozmowy prowadzone przez Szturmowców Imperium (no wiecie, tych w białych kitlach), jakie można czasem zasłyszeć przez radio. Muzykę stanowią oczywiście oryginalne skomponowane przez Johna Williamsa kawałki, zapożyczone ze ścieżki dźwiękowej „Gwiezdnych Wojen". To nie wymaga komentarza – klasyka sama w sobie.







Kolejnym elementem, który znakomicie odróżnia „Jedi Knight" od innych sztampowych strzelanek FPP, jest pełne wykorzystanie Mocy. Nareszcie! Przecież to właśnie tego brakowało nam w poprzedniej części (wybaczcie dygresję – znacie to? Młody Skywalker miętosi przy obiedzie kotlet łyżeczką. Pojawia się Ben Kenobi i mówi „Use the Fork, Luke" ;-) Nasz bohater już od 4 poziomu rozpoczyna swą karierę jako Rycerz Jedi. Wraz z mieczem otrzymuje możliwość parowania „świetlówą" promieni laserowych oraz pierwsze gwiazdki – rodzaj punktów doświadczenia. Przydzielamy je odpowiednio do kolejnych umiejętności – szybkiego biegania, skoków, możliwości odebrania broni przeciwnikom oraz odpowiednio dopalonego „widzenia". I tu mały zgrzyt – nie bardzo rozumiem, dlaczego przydzielana jest nam cały czas stała liczba gwiazdek. Wszystko jedno czy w czasie walki używaliśmy i z jakim skutkiem Mocy czy miecza świetlnego. A szkoda, bo gdyby uwzględnić i ten element, można by już mówić o rozwiniętych czynnikach RPG w „Jedi Knight". Gdy już Kyle posiądzie pewne doświadczenie, będzie można zadecydować o jego przyszłości – zostać jako wojownik dobra po Jasnej Stronie (otrzymując jednocześnie moc uzdrawiania, perswazji, oślepienia i swoistej tarczy ochronnej) bądź też dać się przeciągnąć na Ciemną Stronę (rzucanie ciężkimi przedmiotami, duszenie a'la Darth Vader, błyskawice i eksplozje). Potem pozostaje już nam jedynie szkolenie się w walce na miecze, aby godnie stanąć w szranki z Jerecem.

Ach, no i zapomniałbym – Multiplayer. Mimo iż „Jedi Knight" przygotowany został głównie pod kątem graczy pojedynczych, nie zapomniano też o fanatykach gier zespołowych. Tryb sieciowy wyposażono w rodzaj Deathmatchu, czyli Jedi Training oraz CTF (Capture The Flag – dwie drużyny wykradają sobie wzajemnie coś z obozowiska przeciwnika). Szczególnie ten pierwszy rodzaj rozgrywki zasługuje na uwagę – na specjalnych arenach (niestety, tu autorzy wykazali mało inwencji, cała nadzieja w maniakach) spotykają się gracze o różnym stopniu wyszkolenia, stojący zarówno po Ciemnej, jak i po Jasnej stronie. No i zaczyna się. Ale to pozostawię już do opisania Szyszce – naszemu redakcyjnemu rybakowi... to jest znawcy sieci.

Podsumowując mój przydługi wywód – „Jedi Knight" to naprawdę nieprzeciętna produkcja. Mimo pewnego rozczarowania, jakie przynoszą pierwsze 3 poziomy, mój zachwyt wraz z postępami wgłąb rósł, a w okolicach drugiej płytki osiągnął apogeum. Na największy szacunek zasługuje obszerność – 21 poziomów jest naprawdę olbrzymich i ciekawych. Nie brakuje też ozdobników, z których autorzy mogliby spokojnie zrezygnować, a jednak ich zawarcie dosadnie przekonuje nas dodatkowo o dopieszczeniu całości. Spójrzmy na dane liczbowe – 26 różnych gadżetów, 9 rodzajów broni, 38 postaci, jakie można spotkać (w tym wrogowie, występujący w filmikach Jedi oraz robociki R2D2 czy też po prostu zwykli cywile, którzy spacerują po ulicach, rzucając krótkie kwestie w stylu „Nic nie wiem", „Odczep się", „Uważaj!"). A wszystko przesiąknięte do szpiku kości jedyną i niepowtarzalną atmosferą Gwiezdnych Wojen. Wciągająca fabuła sprawia, że czujemy się wessani w wir opowieści. Wpadając na rynek w mieście Barons Hed, jesteśmy świadkami ataku rabusiów. Można pomóc bezbronnym cywilom, można też zająć się własnymi sprawami. W sklepie zagorzałej patriotki, krzyczącej „Niech żyje Rebelia", można odnaleźć schowek z bronią. No i oczywiście ta wszechobecna Moc.

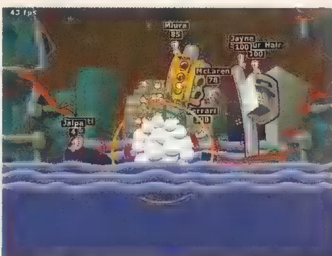
„Jedi Knight" jest całkiem nową jakością na rynku FPP, który – moim zdaniem – utknął ostatnio w martwym punkcie, i poza znakomitą grafiką i hektolitrami adrenaliny w żyłach nie ma nam już nic nowego do zaoferowania. Grając w najnowszy produkt Lucasarts nie mogłem oprzeć się wrażeniu, że powstawał on oddzielnie, nieco z dala od całego tego zgiełku FPP. Tak jakby „Quake" i jego klony podążały swoją ścieżką, a saga „Dark Forces" swoją. I bardzo dobrze. Dzięki temu otrzymaliśmy produkcję zoptymalizowaną pod kątem pojedynczego gracza, który poszukuje czegoś więcej niż tylko odjazdu graficznego i nieustannego fragowania. Mam nadzieję, że grając w „Jedi Knight" będziecie się bawili równie dobrze jak ja. ***Dark Piotres***

Grafika 80% Grywalność 95%
Oryginalność 95% Dźwięk 85%

Fabuła, rozległość, używanie Mocy i ogólne perfekcyjne dopracowanie całości wnoszą wraz z „JK" powiew świeżości do strzelanin FPP.

WERDYKT 92%





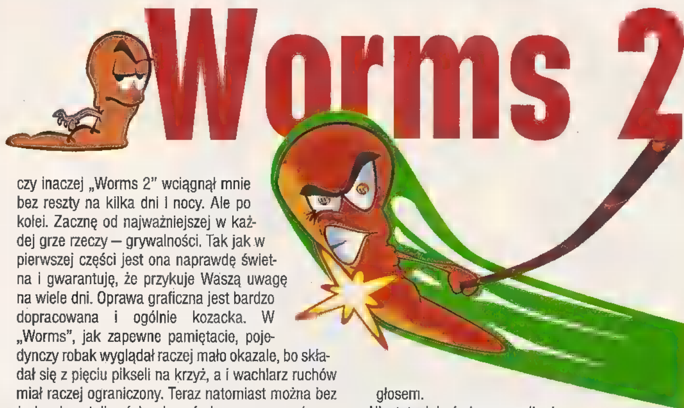


INFO

Wydawca:	MicroProse
Producent:	Team 17
Data wydania:	Grudzień
Cena:	150.00
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	[redacted]
Wymagania Techniczne:	Pentium 75 SVGA, [redacted] RAM, 2xCD-ROM, SB/GUS

Już od ponad dwóch miesięcy zajmuję się opisywaniem gier komputerowych i jestem przekonany, że wszyscy moi koledzy po fachu zgodzą się [redacted] mną, że najtrudniejsze jest „spłodzenie" rozpoczęcia takiego ustrojstwa.

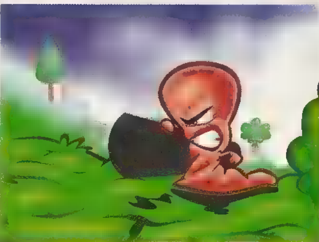
Worms 2

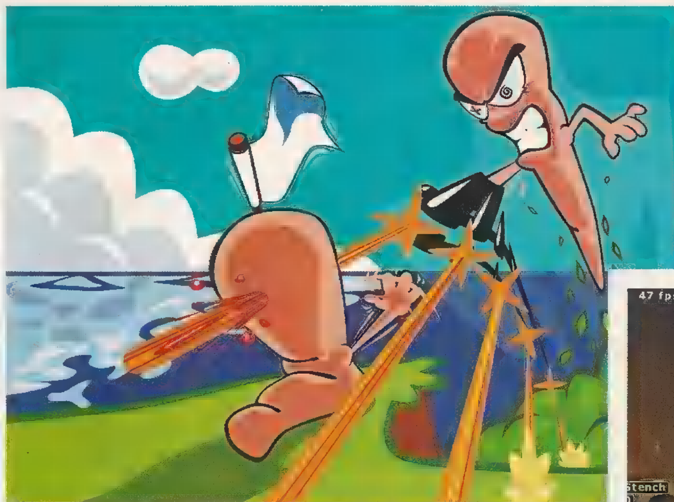


Tekst ten piszę w nocy z pierwszego, na drugi dzień Gambleriady I wydajność mojego mózgu jest w tej chwili dramatycznie niska. Liczę więc na waszą wyrozumiałość, ponieważ... ehh... rozpoczęcia po prostu... nie będzie. O... w sumie to, co właśnie napisałem, może robić, za nie najgorszy wstęp. Z resztą nieważne. Tym razem mam się zająć odlotowym sequelem hiciora Team 17 – „Worms 2". Swoją drogą nieźle się musiałem napocić, aby otrzymać ją do zrecenzowania, ale zapewniam Was – warto było. Bohaterami „Worms 2" (jak i „Worms") są słodziutkie robaczki, którym za bardzo spodobał się film „Rambo". Sequel nie różni się bardzo od swego pierwowzoru. Poprawiony został dźwięk, grywalność, grafika, zwiększono liczbę broni oraz... No... patrząc na to, co przed chwilą napisałem, stwierdzam, że jednak istnieją pewne różnice. Tak czy inaczej „Worms 2" wciągnął mnie bez reszty na kilka dni I nocy. Ale po kolei. Zacznę od najważniejszej w każdej grze rzeczy – grywalności. Tak jak w pierwszej części jest ona naprawdę świetna i gwarantuję, że przykuje Waszą uwagę na wiele dni. Oprawa graficzna jest bardzo dopracowana i ogólnie kozacka. W „Worms", jak zapewne pamiętacie, pojedynczy robak wyglądał raczej mało okazale, bo składał się z pięciu pikseli na krzyż, a i wachlarz ruchów miał raczej ograniczony. Teraz natomiast można bez żadnych wątpliwości wskazać głowę czy ogon (w zasadzie są to jedyne części składowe takiego delikwenta), natomiast bohaterowie gry również poruszają się jakby żwawiej. Obsługa gry nie różni się prawie w ogóle od części pierwszej, więc ci z Was, którzy ją „zaliczyli", będą mieli dużą przewagę nad nowicjuszami. Gra chodzi znośnie nawet na nieco starszych maszynach, ale i tak możemy zmniejszyć ilość detali. Nie wiem czy pamiętacie, ale „Worms" okraszono kilkoma prześmiesznymi filmikami i gdyby nie było podobnych w „Worms 2", to naprawdę bym się zbulwersował. Na szczęście takowe występują i są jeszcze śmieszniejsze od poprzedników. Mnie osobiście najbardziej podobał się ten o ping-pongu. Ich bohaterowie nie przypominają już postaci z plasteliny występujących w filmie pod tytułem „Sąsiedzi" (co dla niektórych było zaletą), lecz urocze stworzonka. Nie dajcie się jednak zwieść pozorom, każdy z nich tylko czeka na okazję, aby kogoś rozwalić na kawałki, wysadzić, utopić czy rozpruć. Nie odkryję chyba Ameryki, jeśli dodam, że Waszym głównym (i jedynym) celem będzie, pomaganie im w tym niecnym celu. Jeśli chodzi o oprawę dźwiękową, to dla nie mówiących po angielsku mam dobrą wiadomość, otóż będziecie mogli posłuchać, jak robak mówi ludzkim (czytaj: polskim) głosem.

Niestety, jakoś nie przypadł mi do gustu – jest za słodki, a poza tym kojarzy mi się z rodzimymi kreskówkami produkowanymi w Polsce w latach 1975-1989. Muzyka grająca w tle jest mniej więcej na 3+, ale w końcu ma ona być tylko tłem, a nie główną treścią gry.

Dla fanów „Monty Pythona" ma dwie nowiny: dobrą i złą. Pierwsza brzmi: W „Worms 2" nie ma, w przeciwieństwie do „Worms +" pythonowej mowy („Your mother was a hamster!"). Szkoda. Dobrą wiadomością jest pojawienie się znanego z „Monty Pyt-











hon and the Holy Graal" świętego granatu ręcznego. Jego działanie bardzo mi się spodobało – na chwilę przed wybuchem da się słyszeć gromkie „alleluja!", po czym znaczna połać terenu zmienia stan skupienia. W ogóle robaki dostały do swojej dyspozycji całkiem pokaźny arsenał nowych broni. Z ciekawszych wypadałoby wymienić świętego osła, starą kobietę czy chociażby wazę z dynastii Ming. Autorzy zadbali również o fanów sportu i dodali kij baseballowy, który najlepiej nadaje się do zrzucania przeciwników do wody (czekolady, lawy i tak dalej). Oczywiście nowiutkich „weaponów" jest o wiele więcej, lecz gdybym chciał je wszystkie opisać, to nie zmieściłbym się na tych dwóch stronach.

Jeżeli nie podobają Wam się plansze generowane przez komputer, zawsze możecie skorzystać z dodanego do gry edytora map i przekonać się, że nie jest wcale tak łatwo wykonać zwykły, mający ręce i nogi poziom. Dobrym pomysłem było też niewątpliwie umożliwienie graczowi dostosowywania broni do swoich potrzeb. Każda z nich opisana jest dziesięcioma współczynnikami, przy których nawet pistolet może stać się budzącym grozę narzędziem zagłady.

Oprawa graficzna jest [redacted] dopraco- [redacted] i ogólnie kozacka.

Mając „na sumieniu" kilkadziesiąt godzin „Worms 2" chciałbym podzielić się z Wami swoimi spostrzeżeniami i przestrogami:

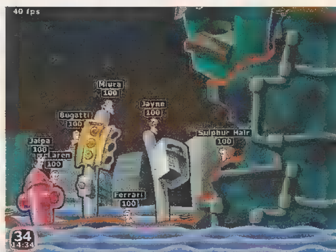
– Uważajcie na wiatr. Dzięki niemu będziecie mogli ustrzelić kolesiów zwykle „nie osiągalnych". Nie zdziwcie się jednak, gdy przed chwilką wystrzelona przesyłka niespodziewanie zawróci i trafi nadawcę w między ślipia.

– Zaletą wszelkiej maści granatów jest fakt, że nie działa na nie wiatr, dzięki czemu można uniknąć sytuacji opisanych powyżej.

– Jeżeli został ci tylko jeden robak, to nie baw się w Rambo, tylko rób to co glizda (bez obrazy) potrafi najlepiej – zakop się. Komputer strzelając do ciebie nie będzie raczej brał pod uwagę ziemi nad Twoją głową. W swojej rundzie wychodzisz z kryjówki i raz strzelasz do wybranego celu. Potem włazisz z powrotem do tunelu i drugi strzał oddajesz w powietrze. Metoda ta zdaje egzamin do chwili, w której komputer nie zniszczy twojej kryjówki, więc wybieraj raczej większe pagórki.

– Nie zapominajcie o wynalazkach typu ninja rope i bungee, bo dzięki nim możecie przemierzyć całą planszę, wyrżnąć przeciwnikowi baseballem w pysk i wrócić z powrotem. Poza tym na linie możesz wisieć do woli, bo i tak każda taka akcja „kosztuje" pięć sekund.

– Pamiętaj, że aby wyeliminować przeciwnika, nie trzeba zmniejszyć mu energii do zera. O wiele prostszym sposobem będzie zrzucenie go do wody lub bezczelne wywalenie poza planszę. Pozwoli Ci to oszczędzić amunicję, czas i nerwy.



„Worms 2" są bezsprzecznie świetną grą. Nie wprowadzono w nich wielu zmian w stosunku do pierwowzoru, ale i tak jestem pewien, że robaki zapewnią Wam wiele godzin świetnej zabawy. ***Kayackash***

Grafika 85% Grywalność 93%
Oryginalność 85% Dźwięk 80%

„Worms 2" jest bardzo dobrą gierką i robiącą duże wrażenie. Po prostu „musisztomieć" dla wszystkich fanów bezkręgowców.

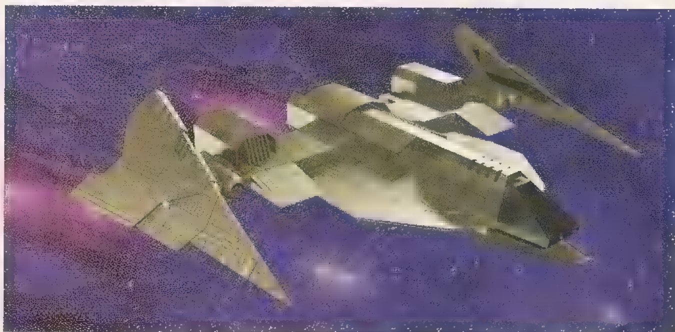
WERDYKT 89%

Imperium Galact

INFO

Wydawca:	**GT Interactive**
Producent:	**Digital Reality**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**145.00**
Dystrybucja:	**IPS**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**486DX4**
	SVGA, 8MB RAM, 2xCD-ROM, SB

Trzeba przyznać, że autorzy tej megastrategii poszli na całość i nie bali się ryzyka! Na cóż mógł przynieść pomysł połączenia w jednej grze, tego co najlepsze w tak lubianych tytułach, jak „Master of Orion 2", „Red Alert", „Battlecruiser 3000AD", „Fallen Haven" czy „Fragile Alliance".



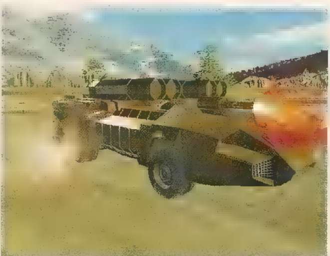




Pomyślicie zapewne, że taka szalona krzyżówka mogła łatwo okazać się niewypałem z zakalcem wmontowanym w miejscu zapalnika? Na szczęście stało się inaczej! Zapewne gra „Imperium Galactica" narodziła się pod szczęśliwą gwiazdą! Z nieprawdopodobnego zlepka idei i pomysłów, powstała ogromniasta, dość złożona i... nieoczekiwanie interesująca gra strategiczna!

Dajmy sobie luz i popuśćmy wodze wyobraźni... Przenieśmy się do 3427 roku Nowej Ery Galaktycznej. Ukończyłeś właśnie z wyróżnieniem elitarną wojskową akademię w Starpoint. To najlepsza wylęgarnia kosmokadetów w Starym Imperium, w której szlify oficerskie zdobywał ongiś słynny Kadet Pirx! Jak przystało na prymusa, otrzymałeś przydział do cieszącej się ponurą sławą, najbardziej parszywej w całym kosmosie ludzkiej warowni. Skierowano Ciebie, obiecującego młodego porucznika, do Fortu Trwoga na planecie Helios. Helios obiega podwójne, czerwone słońce w układzie Procjona 2002A. Na pustynnych diunach Heliosa mieści się najodleglejsza i najbardziej niebezpieczna kosmiczna strażnica rodzaju ludzkiego. To skraj wiecznie płonącego Pogranicza i bezpośredniego sąsiedztwa z forpocztami drapieżnego Imperium cywilizacji Garthogów. Garthogowie to rasa Obcych, najbardziej agresywna z siedmiu ras kosmitów w tej części Galaktyki. Jest bardziej przebiegła i bezwzględna nawet od gangów ludzkich renegatów, uprawiających międzygwiezdne piractwo. Ale rozkaz to rozkaz... Po zameldowaniu się na Heliosie, zostałeś przyjęty dość życzliwie, choć bez większego zainteresowania, jakiego być może naiwnie oczekiwałeś. Przełożeni dali Ci jasno do zrozumienia – albo „wóz" i szybkie wspinanie się po szczeblach oficerskiej kariery, albo „przewóz" i fora ze dwora! Na początek powierzono Ci kierowanie gospodarką i obronnością trzech planet w sektorze pierwszym układu Procjona. Związane z tym obowiązki przysparzają Ci masę, w gruncie rzeczy monotonnych, zajęć. Nieliczne wolne chwile poświęcasz na oglądanie telehologramów ze Starej Ziemi, jakie Ci przesyła urocza żona wraz z synkiem. Chwile stresów topisz w oszołomce – niewinnej nalewce na kosmo-pijawkach, przemycanej z bagiennych planet Andromedy. Dzień po dniu odbudowujesz powierzone Ci planety ze zniszczeń po ostatnim najeździe Garthogów. Na wezwania zaatakowanych statków handlowych, tępisz bezlitośnie kosmo-piratów. Ponadto eskortujesz oficjalne





ica

wizyty dostojników Starego Imperium i podejmujesz ich na podległych Ci planetach. Rozbudowujesz floty kosmiczne i armie lądowe. Prowadzisz intensywne badania nad nowymi technologiami o zastosowaniach militarnych i cywilnych oraz rozsądną politykę podatkową. Kiedy wszystko jest już na najlepszej drodze i zostałeś awansowany do rangi kapitana, kończą się żarty i zaczynają... schody! Garthogowie z siłą równą swej zaciekłości, uderzają na planety powierzonego Ci sektora. Zaczynają się wielkie i krwawe „kosmiczne jatki". To, co napisałem wyżej, jest nie tylko ogromnym skrótem akcji prologu gry. Oddaje on wiernie jej założenia i klimat. Czas zatem opisać, jaka jest

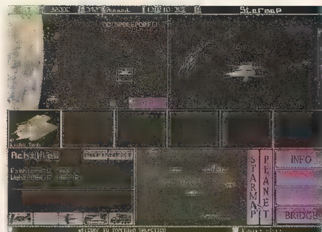


Konstrukcja Gry

Jest to „strategia" o budowie i obronie kosmicznego Imperium, gra o niespotykanej dotychczas złożoności. Ta hybryda-gigant mieści w sobie tak wiele, że każdy po prostu musi znaleźć w niej coś, co szczególnie lubi. Jest to dość ryzykowny chwyt konstrukcyjny, ale gdy się powiedzie – niezwykle skuteczny! A „Imperium Galactica" wychodzi z tej próby zwycięsko! Wciąga, angażuje grającego i jest przebogata w treść. Mieści w sobie dość uproszczoną grę ekonomiczną, której równowaga jest jednakże chwiejna i wymaga nieustannej, bystrej obserwacji i częstych korekt. Gry wojenne w „Imperium Galactica" toczą się w kosmosie i na planetach. Te w kosmosie nasuwają nieuchronne skojarzenia z hitem „Master of Orion 2", czy też z grą „Reunion", ale nie tylko z nimi. Bitwy na planetach mogą kojarzyć się z grą „Red Alert" przemieszaną z pewnymi elementami „Civilization 2" i przebiegają w czasie rzeczywistym. Mechanizmy zakładania i rozwoju kosmicznych kolonii to bliskie echa wielu gier, w tym m.in. „M.O.O 2", „Fragile Alliance" i „Fallen Haven".

Grafika, Audio i interfejs Gry

Szata graficzna „Imperium Galactica" to równie wielkie przemieszanie stylów i technik, co pomysłów na grę. Prerenderowane wstawki i sekwencje filmowe FMV cieszą oko, ale wiemy dobrze, że to tylko efektowne opakowanie. Same ekrany operacyjne gry są graficznie dość siermiężne, jednakże do zaakceptowania. W końcu nie one stanowią o bogactwie treści gry i jej atrakcyjności, przynajmniej dla wielkiego grona rasowych strategów. Jako mało udany można określić krój fontów. Interfejs użytkownika „Imperium Galactica" jest w miarę prosty, ale po części intuicyjnie wyczuwalny i – w sumie – nietrudny do przyswojenia. Ścieżka audio do zaakceptowania, biorąc pod uwagę, że mamy do czynienia z grą strategiczną.



Grywalność

Jest w „Imperium Galactica" dość wysoka, jednakże nie bez pewnych wad. Do najistotniejszych zaliczam:

1. Bardzo ograniczoną nieliniowość gry w jej pierwszej fazie. Niby to możemy postępować w jej trakcie dowolnie, ale szybko kończy się to oglądaniem szaro-obrzydliwego napisu „Game Over". W pierwszej swej części gra po prostu „trzyma za gardło" i wymusza bardzo określoną ścieżkę postępowania.

2. Przełożeni są z reguły bezlitośni. Za niewielkie, trudne do uniknięcia porażki od razu wywalają Cię z gry, a przecież „mając nóż na gardle" trudno kroczyć od zwycięstwa do zwycięstwa. Instrukcja gry rozwodzi się nad kwestiami oczywistymi lub drugoplanowymi, ale nie znajdziesz w niej na przykład wyjaśnienia, co zrobić, aby przerzucić nowo wyprodukowane czołgi czy myśliwce z magazynu do akcji. Do tego musisz dojść – nie wiedzieć czemu – sam. Inną z wad – dla osób „nie słyszących" języka angielskiego jest brak słowa pisanego w tym języku, w niektórych partiach gry. Tacy gracze będą skazani na dość częste zapisywanie stanu gry. W sumie jednak oceniam „Imperium Galactica" zdecydowanie dobrze i mogę ją polecić miłośnikom strategii bez zastrzeżeń. ***Reset***







Grafika 84% Grywalność 80%
Oryginalność 84% Dźwięk 80%

Bardzo złożona, rozwinięta i wciągająca gra strategiczna o budowie kosmicznego Imperium.

WERDYKT 82%

Total Annihilati

Kiedy otrzymałem [redacted] zrecenzowania „Total Annihilation", wiedziałem, że [redacted] [redacted] czynienia z grą bardzo dobrą. Jednak już po piętnastu minutach gry stwierdziłem, że nie jest [redacted] doskonała. Dlaczego? [redacted] JEST NAJDOSKONALSZA!!! Tak! „Total Annihilation" jest najgenialniejszą strategią [redacted] rzeczywistego, [redacted] jaką kiedykolwiek [redacted] mi było grać.



INFO

Wydawca:	**[redacted] Interactive**
Producent:	**Cavedog**
[redacted] wydania:	**Już jest**
Cena:	**[redacted]**
Dystrybucja:	**LEM**
Platforma:	**[redacted]**
Wymagania Techniczne:	**Pentium90 SVGA, [redacted] RAM, 2xCD-ROM, [redacted]**



Nie myślcie sobie, że piszę tak dlatego, że to ja ją recenzuję. Wszyscy moi kumple zgodnie obwołali „Totala" tymże mianem i w tej właśnie chwili jeden z nich trzyma mnie za kostkę i błaga, abym mu go pożyczył. Nie ma na co liczyć z dwóch powodów: po pierwsze, gra nie jest moja i będę ją wkrótce musiał oddać z powrotem do redakcji, po drugie oddam ją komukolwiek dopiero w chwili, w której RedNacz zakończy fazę gróźb i zacznie je wprowadzać w życie.

To tyle tytułem wstępu, pora zabrać się do sedna sprawy. Fabuła gry przedstawia się pokrótce następująco: W którymś tam roku imperium ludzkie zostaje podzielone na dwie zwalczające się grupy. Nie ma chyba sensu pisanie o co się pokłócili, ważny jest fakt, że ta „sprzeczka" trwała kilka tysięcy lat i doprowadziła do prawie całkowitego wyczerpania zasobów galaktyki. Walka ma się już ku końcowi – obie strony rzężą, ale z uporem maniaka dalej toczą krwawe boje. Naszym zadaniem będzie definitywne rozstrzygnięcie konfliktu na korzyść którejś ze stron. Intro jest nie powiem, całkiem super. Miłośnicy trzasku łamanych kości i widowiskowych eksplozji będą zeń mieli bardzo wiele radości. Fanom czegoś więcej pozostaje na otarcie łez lektor, który przez całe demko usiłuje (z marnym skutkiem) przekrzyczeć odgłosy bitwy i opowiedzieć wyżej przeze mnie opisaną historię. W „Total Annihilation" dla każdej ze stron przewidziano po dwadzieścia pięć misji. Każdą (poza pierwszą) bitwę rozpoczynamy z Commanderem. Jest to jednostka krytyczna dla ukończenia każdej misji– po jego stracie ukazuje się na ekranie napis „Defeat", co oznacza, że przegraliśmy starcie. Poza tym będzie on Waszym pierwszym oddziałem posiadającym umiejętność wznoszenia budynków. Jeżeli dać mu chwilę odpocząć od walki, to powoli będzie odzyskiwał utraconą energię. Nie darowałbym sobie, gdybym w tym miejscu nie wspomniał o dziale dezintegracyjnym posiadanym przez Commandera, które może wymieść KAŻDĄ jednostkę w grze. Ma ono jedną zasadniczą wadę, mianowicie każdy oddany z niej strzał „kosztuje" pięćset jednostek energii. Jeżeli już jestem przy kosztach, to wspomnę o walucie, za którą przyjdzie nam wystawiać kolejne jednostki; dzieli się ona na dwa rodzaje. Pierwszym, jak już zapewne zdążyliście się domyśleć jest energia, drugim – metal. O ile o to pierwsze raczej nie będziecie się musieli martwić, o tyle zdobycie tego drugiego jest prawie zawsze ogromną bolączką. Elektrownie tak wiatrowe, jak i słoneczne można stawiać gdziekolwiek, natomiast kopalnie będą funkcjonować tylko, jeżeli wybuduje się je na złożu metalu. Na nasze szczęście w grze oba surowce zdobywać można na kilka sposobów. I tak prawie każdy element otoczenia da się „zebrać" i







on









przerobić na jedno lub drugie, bardzo dobrym pomysłem autorów jest fakt, że wraki rozbitych jednostek, które pozostają na polu bitwy nie są tylko takim bajerem, ale z nich również da się co nieco odzyskać. Jak już pisałem na początku, metalu będzie wam przybywać o wiele mniej niż energii, ale istnieje budynek, który przetwarza ją na to pierwsze, oczywiście nie w proporcji jeden do jednego, cóż, nie ma tak dobrze (jeden do sześćdziesięciu). Mam też kolejną dobrą wiadomość dla tych z Was, którzy szastają zasobami na prawo i lewo: wszystkie złoża są nieograniczone, co oznacza, że nie będziecie już mieli problemów związanych z ich wyeksploatowaniem. Budynki i wszystkie oddziały powstają w dość niekonwencjonalny sposób. Są mianowicie wypsikiwane przez odpowiednie jednostki. Wygląda to nieco osobliwie, a zresztą osądźcie sami. Muzyka i efekty dźwiękowe są bardzo dobrze wykonane. Zwłaszcza podkład muzyczny przypadł mi do gustu i dorównuje, jeśli nie przewyższa „Red Alertowemu" soundtrackowi, który jak zapewne pamiętacie był absolutnie genialny. Odgłosy pola walki są również dopieszczone, więc wespół z muzyczkami mogą stworzyć naprawdę niepowtarzalny klimat. Teraz napiszę trochę szerzej o grafice, która jest jednym z największych atutów „Total Annihilation". Od początku urzekło mnie jej szczegółowe wykonanie i dbałość o szczegóły; każda jednostka obracała się płynnie, co stwarzało bardzo dobre wrażenie. Taki chociażby robot artyleryjski przed oddaniem strzału zsuwa ze swych dział osłony; niby taki mały bajerek, a sprawił mi cholernie dużo radości. Podałem ten przypadek jako przykład, ale wierzcie mi, takich drobiażdżków jest w grze bardzo dużo. W tej chwili jest to już prawie standard, ale chyba warto wspomnieć o prześlicznych efektach świetlnych, jakie zaserwowali nam twórcy „Total Annihilation". Wszystko to jednak nic, w chwili, w której kazałem jakiemuś pojazdowi wjechać na wzniesienie, doznałem szoku. Okazało się, że wszystkie elementy otoczenia są w pełni trójwymiarowe. Każda jednostka czy budynek to bryła, a nie jak wszędzie dotychczas płaski obrazek. O ile w zachwalanym „Dark Reign" wzniesienia były raczej umowne, o tyle w „Total Annihilation" po prostu je czuć. Widać jak dajmy na to czołg pokonując jakiś pagórek przechyla się i nie trzeba specjalnie wysilać wyobraźni, aby zobaczyć, że jednostki stojące na wzniesieniach górują nad tymi znajdującymi się poniżej. Nie wiem czy pamiętacie, ale w każdej strategii z ery „preanihilacyjnej" plansza podzielona była na kwadraty, na przykład w „Red Alercie" na jednym mieściło się pięciu piechurów. W „Total Annihilation" coś takiego nie istnieje, a jednostki nie są już ograniczone żadnymi kwadracikami, co jest kolejnym przykładem jego wyższości nad „zwykłymi" strategiami. Autorzy gry zadbali również o taki bajer, jak wygląd wraków – jeśli dajmy na to zostanie zniszczony czołg, to wrak będzie stał w tej samej pozycji z lufami zwróconymi w tę samą stronę i nie muszę chyba mówić, jak czadowo wygląda pole bitwy po jej zakończeniu. Wszystkie starcia w „Total Annihilation" pod każdym względem nie mają sobie równych. Dynamika każdego pojedynku rozwala konkurencję na kawałki. Jeżeli jest to pojedynek lądowy, to jednostki będą znajdować się w ciągłym ruchu, usiłując uniknąć trafienia przez przeciwnika. Lekkie roboty wykorzystując przewagę zwrotności będą biegać naokoło







powolnego czołgu i pakować ile wlezie ze wszystkiego z czego mogą. Obserwowanie pojedynków powietrznych jest równie pasjonujące, przy czy rozgrywają się one na zdecydowanie większym terenie, więc raczej rzadko będziecie mieli czas, aby je śledzić. Na koniec zostawiłem sobie bitwy morskie, jako że te najbardziej przypadły mi do gustu. Wszystkie statki będą wykonywać manewry unikowe, na tyle, na ile pozwalać im na to będzie ich zwrotność. Od czasu do czasu któryś ze statków zakończy swój żywot w malowniczej eksplozji, po czy jego wrak powoli opadnie na dno. Teraz przejdę do inteligencji komputerowego przeciwnika. Mam odnośnie jej mieszane uczucia – z jednej strony od czasu do czasu potrafi błysnąć, z drugiej zaś z uporem maniaka atakuje z jednego kierunku i nie ma nic bardzie prostego jak wybudowanie w tym miejscu silnej linii obronnej i masakrowanie kolejnych fal nacierających oddziałów. Jak już mówiłem od czasu do czasu komputer potrafi mnie zadziwić. Na przykład atak czołgami amfibijnymi poprzedza często atakiem lotniczym na nasze sonary. Lubi też sprawdzać nasze linie obronne, wysyłając różne kombinacje pojazdów i po kilku takich „podejściach" jego ataki składać się będą z tych jednostek, które zadały nam poprzednio najwięcej strat. Mówcie co chcecie, ale jeszcze nie widziałem wcześniej podobnych zagrywek. Grając w „Total Annihilation" z pewnością nie będziecie narzekać na małą ilość oddziałów. Jest tu bodajże osiemdziesiąt jednostek, w tym więcej oddziałów pływających i latających niż we wszystkich tego typu strategiach. Olbrzymie pancerniki robią wręcz piorunujące wrażenie, podobnie zresztą jak arsenał, którym dysponują. Mimo wszystko ich cena i prędkość, z jaką się je buduje, sprawiają, że bardziej opłacalne jest wybudowanie kilku nieco mniejszych krążowników niż inwestowanie w te kolosy. Paradoksalnie, te pływające giganty nie sprawdzają się w walce morskiej, są za to niezastąpione przy bombardowaniu instalacji przybrzeżnych wroga. Ciekawymi stateczkami są również fregaty rakietowe. Posiadają one broń siejącą śmierć i zniszczenie w szeregach wroga. Strzeżcie się jednak, bo kiedy koło statku – celu znajduje się któraś z waszych łódek, to najpewniej właśnie ona zostanie trafiona wystrzelonym pociskiem. Jeżeli chodzi o samoloty, to moimi ulubionymi są z pewnością Brawlery. Sprawdzają się zarówno w roli myśliwca, jak i niszczyciela ziemniaków, czyli jednostek naziemnych, a jeżeli uda Wam się wybudować siedem-osiem takich cudeniek, to tak, jakbyście już przeszli misję – są po prostu nie do zatrzymania. Kiedy czytałem instrukcję, rzuciły mi się w oczy nazwy jednostek, które jakby do nich nie pasują. Bo według mnie nazwanie średniego czołgu szturmowego Stumpy jest nieco dziwne. To tak, jakby amerykańskie Abramsy przemianowano na pączusie czy dziubeczki. Ohyda. Teraz kilka spostrzeżeń ogólnych. „Total Anihilation" jest pierwszą strategią, w której po zakończeniu niepowodzeniem jakiejś misji nie musimy jej koniecznie powtarzać, tylko możemy iść spokojnie dalej. Jednym z nielicznych niedociągnięć, jakie w grze wypatrzyłem, jest „zacinanie się" jednostek. Chodzi mi o przypadki, w których na przykład Commander nie mogąc czegoś ominąć zatrzymuje się i myśli. Po chwili dochodzi do wniosku, że może przeszkodę po prostu ominąć i podąża dalej. Nie jest to może jakieś wielgaśne buraczysko, ale kiedy chcemy przeprowadzić jednostkę z jednego końca zatłoczonej bazy na drógi, to taka podróż może trwać nawet kilka minut. Nasze oddziały po zniszczeniu pięciu przeciwników otrzymują status weterana. Nie zauważyłem, aby podnosiło to w jakiś sposób ich wartość bojową, ale być może to tylko moja ślepota. Wśród kilku rozkazów, jakie możemy wydawać naszym jednostkom, dwa zwróciły moją uwagę. Pierwszy z nich to guard; o ile w innych grach znaczy on mniej więcej tyle, co stój, o tyle w „Totalu" wskazujemy jednoskę, której wybrany oddział ma pilnować. Innymi słowy, jeżeli ktoś będzie chciał ją zniszczyć, to będzie się jeszcze musiał bawić z jej osłoną. Drugi rozkaz to patrol. Też niby nic nowego, ale jeżeli wydamy go jednostce posiadającej możliwość naprawy innych, to będzie reperować wszystkie uszkodzone oddziały (tylko sojusznicze oczywiście), jakie spotka. Podobnie jak w „Dark Reign" i „Dark Colony" drzewa, krzewy, góry i inne duperele ograniczają widoczność, nie zapominajcie o tym, bo w pewnym momencie możecie zostać bardzo niemile zaskoczeni.



Zanim skończę, chciałbym podzielić się z Wami kilkoma złotymi myślami:

– Dbajcie o Commandera, ale bez przesady. Nie zapominajcie, że jest on całkiem dobrze opancerzony, a jego D-Gun po prostu wymiata. Warto więc wysłać go od czasu do czasu na drobne polowanko.

– Elektrownie wiatrowe budujcie tylko, kiedy na gwałt potrzbujecie energii, później zastępujcie je czymś wytrzymalszym. Dlaczego tak mówię? Bo wystarczy jeden dobrze ulokowany pocisk, aby krucha konstrukcja takiego wiatraczka zmieniła się w kupę poskręcanego metalu.

– Zaraz, jak to tylko jest możliwe wybudujcie sobie jakiś pojazd inżynieryjny (nie ważne czy jest to Kbot, czy samolot), bo Commander w przeciwieństwie do nich nie może budować wielu struktur, w tym środków defensywnych silniejszych od wieżyczki laserowej.

No to chyba wszystko, co chciałem wam powiedzieć o „Total Anihilation". Jeżeli jeszcze nie wiecie, co o niej myśleć, to skierujcie swe oczęta w stronę tej ramki z procentową oceną gry; to powinno Wam wystarczyć. Na tym skończę, bo moja rodzicielka właśnie puka do drzwi mojego pokoju, a od trzech godzin oficjalnie śpię. Na razie! ***Kayackash***

Grafika 98% Grywalność 97%
Oryginalność 93% Dźwięk 93%

„Total Anihilation" jest bezdyskusyjnie najlepszą grą strategiczną czasu rzeczywistego, jaka ukazała się do tej pory.

WERDYKT **96%**

KK'n'D Xtreme

Daeken-Ho mutanci tudzież inni prawi obrońcy ludzkości! Jeżeli podstawowy pakiet misji [redacted] „KKND" to dla [redacted] zdecydowanie [redacted] mało, właśnie wiatry pustyni przywiały do zgłodniałych cedeków dodatek z podtytułem „Extreme".



INFO

Wydawca:	Electronic Arts
Producent:	Beam Software
Data [redacted]	Grudzień
Cena:	155.00
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium90 SVGA, [redacted] RAM, 4xCD-ROM, [redacted]

Ponieważ ostatnimi czasy dość dużo się uczę (matura, te sprawy) – o czym najlepiej wie cały dział składu, który teraz z wściekłością w oczach czym prędzej układa ten tekst w już prawie drukującym się numerze – pozwolę sobie zacząć w sposób nieco naukowy. Tak więc programiści z firmy Melbourne House są jednym z najważniejszych, obok kangurów i misiów koala, przedstawicielem fauny i flory zamieszkującej Australię. O ile jednak pierwsze dwa gatunki znamy głównie z filmów przyrodniczych i oryginalnego sposobu reklamowania torby na walkamana, to ową niewielką grupkę programistów, od pewnego czasu związanych z EA, powinni kojarzyć przede wszystkim starsi gracze, jeszcze z wyczynów na komputery ośmiobitowe. Młodsi z pewnością zwrócili uwagę na wydany niecały rok temu „Krush, Kill 'n' Destroy". Ta strategia real-time zyskała sobie wśród nabywców (a było ich trochę – 250 000 sprzedanych kopii to w końcu wynik niczego sobie) zarówno zagorzałych zwolenników, jak i przeciwników. Chwalono przede wszystkim znakomitą grafikę (SVGA), grywalność i dużą dynamikę akcji. Narzekano natomiast na takie pozorne szczegóły, jak kompletny nierealizm pola walki (oddział SWAT zmiatał jedną salwą najcięższe jednostki pancerne) czy głupotę własnych żołnierzy, którzy spokojnie przyglądali się masakrze stojących o rzut beretem kumpli. W sumie mój entuzjazm dotyczący „KKND" był zawsze nieco stonowany. Ogólnie jednak byłem bardziej „za" niż „przeciw", zdając sobie jednocześnie sprawę z uciążliwości wymienionych wcześniej wad. Dlatego też z niekłamaną radością powitałem zapowiedź „KKND Xtreme", dysku z dodatkowymi misjami, gdzie wszelkie błędy i wypaczenia poprzednika miały być poprawione.

Po instalacji (Win'95) pojawia się znane nam już interko. Nie powiem, nawet się ucieszyłem, zaglądając po kilkumiesięcznej przerwie do świata kakaende. Dla przypomienia – za kilka lat czeka nas mała zadyma atomowa, w wyniku której część populacji zejdzie do podziemnych bunkrów, zaś pozostali (i tu mam już nawet pewnych kandydatów) zmutują z chrabąszczami i innymi insektami, tworząc całkiem nową rasę. Osią gry jest konflikt między Ludźmi a Mutantami, zaś przedmiotem sporu – walka o kontrolę nad resztką zasobów mineralnych (konkretnie ropy naftowej) naszej staruszki Ziemi. Na początek można odpalić którąś ze starych kampanii. Obie, oraz wszystkie wstawki filmowe, znalazły się oczywiście na „KKND Xtreme". Po tej rozgrzewce przechodzimy już do meritum, czyli zestawów nowych misji. Dla obu stron jest ich po 10 sztuk i nie są powiązane jakimiś specjalnymi wątkami fabularnymi. I tu pierwszy zgrzyt – nie ma też żadnych nowych wstawek. Odprawa pojawia się jedynie w formie wjeżdżającego na ekran tekstu i głosu lektora. Trochę szkoda. Dobrze, że chociaż pozostało dość specyficzne dla twórców z Melbourne House poczucie humoru („Do you like the beach commander? Me too. But now, there's not much left to enjoy, so we're gonna trash it"). Oczywiście, większość z nich to zadania pokroju „znajdź i zniszcz bazę przeciwnika". Znajdziemy też 4 (o ile mnie skleroza nie myli) misje ratunkowe oraz jedną żywcem ściągniętą z „C&C" – samotny komandos kontra setki wrogów. Ogólnie misje są odrobinę trudniejsze niż w poprzednim „KKND". Tym razem zaliczenie kolejnego zadania wymaga większego kombinowania, zaś czasem pomysły i ścieżki którymi należy podążyć za projektantami, aby zakończyć sukcesem, są bardzo pokręcone. Wysłuchano też próśb i gróźb graczy, zwiększając znacznie obszar naszych działań oraz dodając nowe zachowania komputerowemu przeciwnikowi – potrafi teraz jeszcze lepiej prowadzić pozorowane ataki, a także wprowadzać gracza we własne zasadzki. Na płytce pojawiło się też kilka całkiem nowych kawałków muzycznych. Natomiast wciąż nie poprawiono inteligencji naszych żołnierzy, którzy cierpią na „syndrom otępiałej krowy" (grrrr!). Pozostała też druga podstwowa niedoróba – wspomniany już brak realizmu, czyli „liczebna piechota bije wszystko". Bez zmian pozostawiono grafikę, brak również niestety nowych jednostek czy budowli, o które aż się prosi.

Pojawiło się za to coś, co nazywa się „Kaos Mode" i muszę szczerze przyznać, że jest to bardzo ciekawy patent. Dzięki tej opcji gracz może bez posiadania sieci czy modemu zagrać w grę multiplayer. Oczywiście, żywych przeciwników z drugiego końca kabla „symuluje" nasz PeCet, jednak wszelkie opcje dostępne do tej pory dla multigraczy, a więc ustawienie początkowych parametrów rozgrywki, ilości kasy czy zawieranie sojuszy pozostały. A i rachunki za telefon jakby mniejsze. Należy sobie jednak zadać pytanie, czy 20 nowych misji, niewielkie poprawki oraz Kaos Mode to wystarczy, aby sprzedawać „KKND Xtreme" w cenie nowej, całkowicie oddzielnej gry? Osobiście nie obraziłbym się za kilka nowych jednostek czy scenerii. Ponieważ jednak „Xtreme", w przeciwieństwie na przykład do mission packów „Red Alerta" czy „Quake", nie wymaga posiadania podstawowej wersji gry (tzw. produkcja stand-alone), można ją polecić wszystkim tym, którzy z „KKND" kontaktu jeszcze nie mieli, a chcieliby mieć.

Piotres

Grafika 83% Grywalność 80%
Oryginalność 50% Dźwięk 75%

Jeżeli jesteś fanem „KKND", nowe misje z pewnością dostarczą Ci wielu godzin rozrywki.

WERDYKT 78%





C&C: Aftermath

Pół roku temu informowałem członków wielkiego bractwa strategii o ukazaniu się dwóch updatów z misjami do gry „Red Alert". Pierwszy był wielkim zbiorem internetowych prac shareware, zawierającym nowe poziomy i mapy do gry. Drugi, był dziełem programistów z Westwood, nosił nazwę „R.A. – Counterstrike" i oferował nowe misje i mapy. Dziś przedstawiam zupełnie nowy, trzeci update do R.A., noszący podtytuł „The Aftermath"

INFO

Wydawca:	Virgin Interactive
Producent:	Westwood Studios
Data wydania:	Już jest
Cena:	89.00
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	486DX2 VGA, 8MB RAM, Red Alert

Ten najnowszy produkt zespołu „Westwood" zawiera 18 całkowicie nowych misji dla gry pojedynczej Red Alert i 100 nowych map dla jej wersji wieloosobowej. Raczkującym fanom gier przypominam, że warunkiem dostępu do tych nowych misji jest dysponowanie podstawowym, firmowym dyskiem gry „Red Alert". Program „R.A. – The Aftermath" musi być zainstalowany na twardym dysku na oryginalną grę. Bez tego „The Aftermath" nie ruszy! Szczegóły w instrukcji gry. Jaki jest nowy update? Bez zmian pozostaje wypróbowany, świetny interfejs obsługi gry. Znajdujemy w nim te same opcje i te same ikony, co w podstawowej grze „R.A.". Charakterystyczny wygląd rysunku krajobrazu, budynków, pojazdów i jednostek – zaakceptowany i lubiany przez fanów – pozostaje również ten sam. Można to przyjąć tylko z zadowoleniem! Wiemy z praktyki, że niejednokrotnie tzw. „nowe i lepsze" w kolejnych edycjach gier okazywało się rychło wrogiem „starego dobrego". Ale w „The Aftermath" znajdziemy również wiele udanych rzeczy nowych. A oto owe smakowitości! Barwne opakowanie update'u reklamuje w grze siedem nowych jednostek. Powiedzmy wyraźnie, że tylko niektóre z nich są nowe w stosunku do gry podstawowej. Nowe pojazdy i żołnierze występują zarówno w misjach gry pojedynczej, jak i w grze wieloosobowej. Są to:

1. Chronotank – znikający czołg, ziejący ogniem piekielnych rakiet z dwóch wyrzutni (strona aliancka).

2. Eksplodująca ciężarówka (Demolition Truck) z małą bombą atomową, mogącą zniszczyć każdy wrogi budynek. Jednak ostrożnie z nią! Jeśli znajduje się ona jeszcze na terenie naszej bazy i dosięgnie ją tam ogień np. wrogiego myśliwca – to z bazy pozostaną jedynie wspomnienia (dysponent: alianci)!

3. Mechanik Polowy (Field Mechanic) to nowy rodzaj żołnierza – specjalisty, reperującego „od ręki" i skutecznie Twoje uszkodzone pojazdy, bezpośrednio na polu walki. (dysponent: alianci).

4. Tank Tesli – to znany już z „Counterstrike" pojazd bojowy, wyposażony w generator prądu i potężną, pulsującą energetycznymi wyładowaniami cewkę Tesli. Mogą one spopielić wszystko i wszystkich! Ta niezwykle skuteczna broń została więc przekształcona ze stacjonarnej w szybko przemieszczającą się (dysponent: sowieci).

5. Shock Trooper – to nowy rodzaj żołnierza, wyposażony w podręczny (portable) generator Tesli, niezwykle groźny dla pojazdów, budynków i żołnierzy wroga (dysponent: sowieci).

6. Ukoronowaniem nowych jednostek są groźne M.A.D. Tanki, mówiąc skrótowo – czołgi wyposażone w broń Dnia Sądu Ostatecznego (dysponują nimi obydwie walczące strony).



7. Listę nowości zamykają Missile Sub – niewielkie łodzie podwodne, strzelające z zanurzenia rakietami groźniejszymi od słynnych amerykańskich Tomahawków (dysponent: sowieci). Kolejną nowością w „R.A. – The Aftermath" są wielkoobszarowe (podwojone powierzchniowo) mapy, o których „Westwood" pisze w reklamie gry zwięźle: „podwójna wielkość – podwojona przyjemność!". Fanów, lubiących walczyć przy wtórze odlotowej muzyczki informuję, że „The Aftermath" zawiera 8 zupełnie nowych „battlesongs". Ponadto wydawca zamieścił w formie prezentu na dysku fragmenty wydanych wcześniej nakładek do gier C&C oraz R.A. Wszystko to sprowadza się do jednego stwierdzenia: szykuje się dobra zabawa w nowych misjach „R.A. – The Aftermath"! ***Reset***

Grafika 80% Grywalność 85%
Oryginalność 70% Dźwięk 85%

Ciekawe i zróżnicowane scenariusze, siedem nowych jednostek bojowych, dobry poziom inteligencji programu.

WERDYKT 79%

INFO	
Wydawca:	Eidos
Producent:	Avalon Hill
Data wydania:	Już jest
Cena:	119.00
Dystrybucja:	Mirage
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	486DX2
SVGA, 16MB RAM, 2xCD-ROM, SB/GUS	

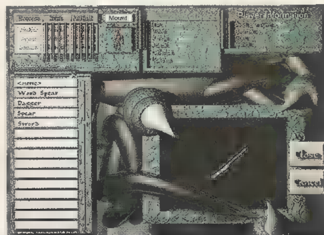
Cavewars

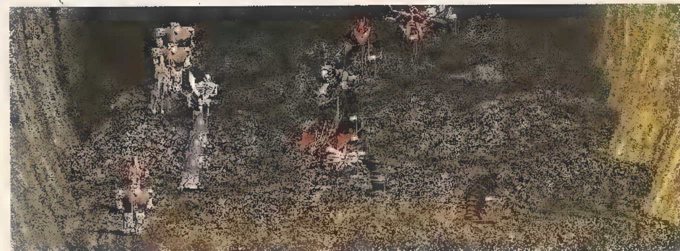
Migotliwe blaski pochodni rozświetlały ogromną i ciemną jaskinię. Nikłe światło wydobywało z mroku sylwetki postaci, stojące w skupieniu wokół kamiennego ołtarza. Panowała pełna napięcia cisza, pośród której słychać było tylko odgłos spadających ze sklepienia kropel wody. Pierwszy przerwał ciszę książę Rhebaldo, wódz rasy Namarii.

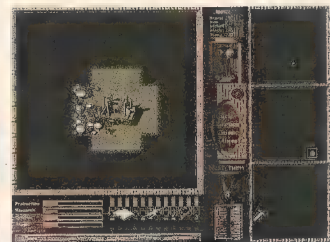
Odległe ściany jaskini powtarzały echem wypowiadane przezeń słowa: „Otwieram naradę przedstawicieli ras planety Ibido – ras wygnanych do jaskiń. Nadszedł czas, abyśmy wspólnie pokonali wroga, który wyparł nas ze słonecznych krain Gakkaru do ponurych podziemi. Znaleźliśmy się w nich i z naszej winy, za sprawą nieustannych waśni, jakie poróżniły nasze szczepy. Czas obmyć krwią wroga powierzchnię Ibido i powrócić do Gakkaru! Czas opuścić ciemne labirynty jaskiń, pozostawiając je wężowym pełzakom Advari i kamiennym tytanom Bergbui!"

Tych kilka zdań wprowadza nas w baśniowy świat gry strategicznej „Cavewars" wydanej przez Eidos. A jest to świat przedziwny. Odnajdziemy w nim fantastyczne krajobrazy, plemię ludzkie ścierające się z kamiennymi potworami, karły zmagające się z wężowym plemieniem Advari, rasę rozumnych szczurów Tarchoni walczących z Trollami oraz podłych, błotnych kanibali Gakkar, pożerających rannych i poległych wojowników wszystkich ras żyjących na Ibido. Wszyscy tu walczą przeciw wszystkim, co ułatwiło zabór planety przez Obcych. Powierzchnię Ibido, pradawną kolebkę ośmiu ras, opanowała niedawno obca, potężna i zła nacja. Najeźdźcy, wykorzystując swary międzyplemienne wyparli tubylców z żyznej i bogatej krainy Gakkaru. Zdziesiątkowane rasy schroniły się do wielkiego, wielopoziomowego labiryntu jaskiń, głęboko pod powierzchnią planety. Tu napotkały opór odwiecznych mieszkańców tych mrocznych podziemi – kamiennych tytanów Bergbui. Wszystkie wygnane plemiona prowadzą między sobą w podziemiach okrutną i bezsensowną walkę. Mimo podejmowanych prób zjednoczenia przeciwko Obcym, nie są w stanie zawrzeć przymierza. Wojna jest długa i wyniszczająca. Gdy rasy są już u kresu sił, w najbardziej krytycznym momencie, pojawiasz się w podziemiach Ty! Ręka przeznaczenia zsyła Cię tu, byś objął przywództwo nad jednym z ośmiu podziemnych szczepów i przekształcił niesforną hordę w sprawnie funkcjonującą armię.

Poznanie legendy „Cavewars" jest nieodzowne dla zrozumienia tego, co ujrzymy na ekranie. Na początku ustalamy, którą z ośmiu ras pragniemy przewodzić. Ustalamy również liczbę przeciwników sterowanych przez komputer lub decydujemy się na tryb dla „wielu graczy". Gra „Cavewars" jest typową strategią, rozgrywaną w systemie turowym. Jej istotą jest planowanie rozwoju podległego Ci szczepu, zapewnienie jego wyżywienia (są to grzybojady!), rozwoju konstrukcji i produkcji nowych broni, wydobywania rud, powoływania pod broń nowych jednostek wojskowych oraz wysyłania ich do boju przeciwko konkurentom. Zaczynasz od bardzo prymitywnych broni. Organizujesz eksploatację skąpych złóż metali, powołujesz pod broń rekrutów, szkolisz magów i prowadzisz badania naukowe. Jeśli sprawy idą w dobrym kierunku, wkrótce możesz stać się dysponentem nawet artylerii i czołgów. Twoim podstawowym zadaniem będzie totalne wyniszczenie wszystkich podziemnych konkurentów, ostatecznym zaś — wyjście na powierzchnię Ibido i przepędzenie Obcych. Przyznam, że po raz pierwszy spotykam się w jednej grze strategicznej z równoczesną możliwością stosowania czarów i magii oraz dział szybkostrzelnych i czołgów przeciw mieczom i włóczniom, a widziało się już nie jedno. W praktyce ten ryzykowny zlepek techniki z magią prezentuje się dość interesująco. Organizacja ekranu głównego pola walki w „Cavewars" jest czytelna i udana. Jak na potrzeby gry strategicznej, grafika jest w pełni wystarczająca. Bitwy są graficznie toporne i trochę zbyt łatwe. Ekran główny gry wspierają małe mapki pomocnicze poziomów podziemi. Ich sprawne wykorzystywanie oddaje grającemu nieocenione usługi. Dzięki takiemu podglądowi możemy obserwować poziomy przeciwników. Ekran główny zaopatrzony jest w paski narzędziowe (dostęp do opcji produkcji, badań, obrony i magii) i listwy informacyjne (dostęp do różnego rodzaju raportów). Po krótkim przyuczeniu można uznać je za przejrzyste. Efekty dźwiękowe są dość ubogie, jeśli nie liczyć tajemniczych sygnałów gongu.







Na brak zajęcia w „Cavewars" narzekać nie można, gdyż musimy czuwać równolegle nad rozpoznaniem terenu, ruchami wroga, wydobyciem rud metali, wynalazkami, produkcją broni, wyżywieniem obywateli i budową umocnień, nie zapominając jednocześnie o powoływaniu rezerw i kierowaniu walką. Dzięki temu gra wciąga i jest oryginalna. ***Reset***

Grafika 77% Grywalność 72%
Oryginalność 70% Dźwięk 65%

Strategia, rozgrywająca się w baśniowym świecie, gdzie czary i magia przemieszane są ze współczesną techniką militarną.

WERDYKT 72%

[redacted]

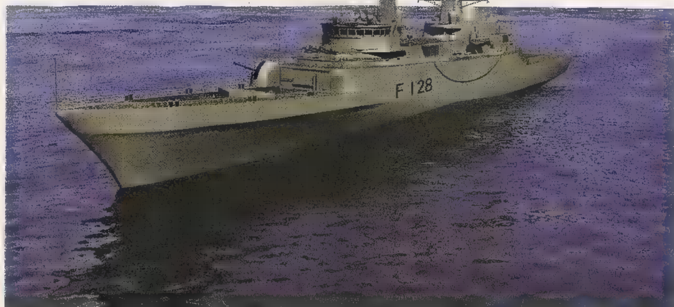
Wydawca:	Hasbro Interactive
Producent:	Hasbro Interactive
Data [redacted]	Już [redacted]
Cena:	155.00
Dystrybucja:	Hasbro Poland
Platforma:	[redacted]
Wymagania Techniczne:	486DX2
SVGA, [redacted] RAM, 2xCD-ROM, [redacted]	

Taka gra, choć sprawia wrażenie niesamowicie intelektualne, to na dobrą sprawę ogromne znaczenie odgrywa tutaj kwestia szczęścia – szczególnie pierwsze strzały oddawane są przecież zupełnie na ślepo. Toteż gdy dowiedziałem się, że firma Hasbro, amerykański potentat w dziedzinie gier planszowych, wydał właśnie komputerową wersję „Bitwy Morskiej" (bo taki jest jej oficjalny polski tytuł), sprawę odrobinę zlekceważyłem. Nie pierwsza to bowiem gra tego typu w mej karierze. Kiedy rozpakowałem pudełko i zobaczyłem, że jest w nim także dodatkowy krążek do rozgrywki multiplayer, to wręcz nie byłem w stanie powstrzymać uśmiechu politowania – no tak, gracze w sieci nie mają co robić, tylko krzyczeć do siebie „pudło!", albo „trafiony–zatopiony!"

Moje lekceważenie szybko jednak minęło, gdy tylko odpaliłem tę gierkę – animowane intro to najwyższej klasy filmik, z powodzeniem mogący być wstępem do każdej przyzwoitej gry strategicznej, czy nawet symulatora! A gdy zobaczyłem o co chodzi w tej grze i jak wspaniale jest ona wykonana, to coraz bardziej nabierałem do niej przekonania.

Mamy tu niemal tradycyjną rozgrywkę w „statki" – dwa pokratkowane pola, na jednej zespół naszych okrętów, a drugie puste – normalka. Nawet to, że nasze okręty to pięknie odwzorowane, trójwymiarowe miniaturki rzeczywistych okrętów wojennych nie stanowi większego zaskoczenia – w końcu gra komputerowa powinna mieć jakieś zalety nad kartką papieru. Jednak już pierwszy strzał powoduje, że gra oszałamia, bo nagle na ekranie odgrywa się wysokiej jakości sekwencja filmowa, na której pancernik strzela z ciężkiego działa, a później kamera śledzi dynamicznie lot pocisku, który albo trafia w jakiś okręt przeciwnika, albo go mija – dosłownie o włos. Po tym następuje natychmiastowa riposta wycelowana w nasze okręty. Cudo!

Najciekawsze jednak, że tak opisana rozgrywka to zaledwie preludium prawdziwej uczty! Tak wygląda najprostszy z poziomów treningowych, bo sama rozgrywka jest o wiele bardziej skomplikowana. Gra



Battleship

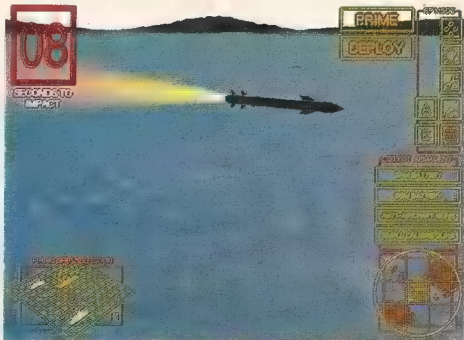
Czy umiecie grać w „statki" zwane [redacted] „bitwą morską"? Dwie kartki papieru, dwóch graczy, [redacted] ołówki czy długopisy i już zaczyna się wielka batalia, [redacted] moich czasów rozgrywana skrycie [redacted] nudniejszych lekcjach.

Hasbro jest bowiem najlepszym przykładem, jak ze stosunkowo prostej, na wpół losowej gierki można zrobić pełnowartościową grę strategiczną, rozgrywaną w czasie rzeczywistym! Tak, to nie pomyłka. W zaawansowanej rozgrywce mamy do wykonania szereg rozmaitych misji, przy czym bazowy kwadrat 10x10 kratek stanowi odpowiednik jednej flotylli, a równocześnie możemy dowodzić nawet pięcioma takimi flotyllami, którym wyznaczamy docelowe punkty na mapie.

Jej naj[redacted] stroną jest fantastyczna grafika i dźwięk.

Przeciwnik również ma kilka flotylli, i gdy taka flotylla zostanie wykryta przez stacje radarowe, wtedy dopiero rozpoczyna się bitwa. Oprócz jednostek mobilnych, czyli właśnie flotylli, dysponujemy również jednostkami stacjonarnymi, czyli bazami umieszczonymi na wysepkach. Bazy stacjonarne mają jeszcze tę zaletę, że możemy w nich dokonywać napraw uszkodzonych okrętów. Co więcej, oprócz różnego rodzaju okrętów wojennych (pancerników, krążowników, okrętów podwodnych, lotniskowców, transportowców) dysponujemy także siłami powietrznymi, które wspomagają nasze ataki. Jako rozgrywka strategiczna gra jest naprawdę niezwykle interesująca, ale tak naprawdę, to jej najlepszą stroną jest fantastyczna grafika (a w zasadzie pełnoekranowe sekwencje filmowe) i dźwięk. Filmy ilustrujące skutki naszych ataków są naprawdę niezwykle wyraziste, urozmaicone i rewelacyjnie montowane. To wielka sztuka doprowadzić w zasadzie statyczną grę strategiczną do stanu, w którym gracz będzie czuł dynamizm akcji – a twórcom z Hasbro się to udało. Dzięki dynamicznemu sposobowi prowadzenia 'kamery' ma się wrażenie, że gra toczy się w szaleńczym tempie, a bogactwo sekwencji filmowych powoduje, że niemal każda akcja jest odmienna od innych, a w dodatku każdy rodzaj okrętów atakuje w inny sposób. Mamy więc ataki artyleryjskie, rakietowe i torpedowe (podwodne, nawodne i lotnicze), a lotniskowce oczywiście atakują eskadrami samolotów. I co to wyrosło z naszych poczciwych „statków".

Leszek Krowicki



Grafika 90%	Grywalność 85%
Oryginalność 90%	Dźwięk 80%

„Bitwa Morska" w wersji Hasbro stała się grą strategiczną z prawdziwego zdarzenia.

WERDYKT 89%



Constructor

Mogłoby się wydawać, że przedsiębiorca budowlany [redacted] słodkie życie. Twórcy gry przekonują jednak, że może [redacted] być istnym koszmarem!

Ta gra była słynna zanim jeszcze trafiła na rynek. Nic dziwnego – zapowiadała się niezwykle interesująco, jako połączenie najlepszych elementów „Sim City", „Settlers", „Theme Park" i, czy ja wiem, może nawet „Syndicate Wars". Ostateczny rezultat jest jednak zdumiewający. Przynajmniej ja odnoszę wrażenie, że jej twórcy zdrowo przedobrzyli z bogactwem swej propozycji, mocno przekraczając tę subtelną granicę między urozmaiceniem a nadmierną złożonością. Tylko czy w przypadku gry strategicznej można jej dużą złożoność uznać za wadę?

Zaczyna się niewinnie. Jesteśmy czymś w rodzaju szefa firmy budowlanej, któremu Rada Miejska powierzyła budowę pięknego miasta. Fajnie. Mamy pewną kwotę pieniędzy oraz wyznaczoną niewielką parcelę, na której już stoi nasz budynek administracyjny, a w nim dwóch konserwatorów, dwóch brygadzistów i ośmiu robotników. W pierwszym etapie jedyną budowlą, jaką możemy postawić, jest tartak. Stawiamy go więc na naszej parceli i wyznaczamy brygadę, która go stawiała na zespół, który będzie w nim teraz pracować. O.K. – w ten sposób mamy zapewnione źródło materiałów budowlanych.

INFO	
Wydawca:	Acclaim
Producent:	System [redacted]
[redacted] wydania:	[redacted]
Cena:	155.00
Dystrybucja:	[redacted]
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium [redacted]
SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, SB/GUS	

Po postawieniu tartaku objawia się nam możliwość wybudowania trzech rodzajów drewnianych chałup. Stawiamy więc po jednej z każdego rodzaju, bo z dołączonej do gry instrukcji wiemy, że jest to konieczne do przejścia do następnego etapu. Szybko zasiedlamy chałupy jednym z dwóch rodzajów lokatorów pierwszego poziomu i dowiadujemy się, że teraz już mamy prawo wybudować cementownię. Hurra!

Tak, tylko gdzie postawić tę cementownię, kiedy na naszej parceli nie ma już miejsca? Nic na to nie poradzimy, trzeba kupić następną parcelę. Zanim jednak dokupimy parcelę, trzeba sprawdzić, dlaczego lokatorzy nowych chałup nie są zadowoleni. Okazuje się, że wcale im się nie podobają nowe chałupki, bo przeszkadza im hałas z tartaku. Przeszkadza im tak bardzo, że zupełnie nie mają ochoty na seks i w związku z tym odmawiają rozmnażania się! Zgroza! Więc co robimy? Wpadamy w panikę, bo te szumowiny odgrażają się, że o naszym niecnym postępowaniu zawiadomią Radę, a ona już nam pokaże. Otaczamy chatki lokatorów żywopłotem, bo przecież każdy wie, że żywopłot może nieźle wytłumić hałas. Guzik prawda – nie w tej grze! Trzeba biegiem wybudować cementownię, bo to pozwoli nam wybudować fabrykę gadżetów, która z kolei może wyprodukować okna z podwójnymi szybami, które będzie można wstawić do chałup lokatorów, zapewniając im w ten sposób ciszę niezbędną do pomyślnej prokreacji. Howgh! Ale jesteśmy sprytni...

Nic z tego. Na pozostałym terenie nowej parceli stawiamy trzy domki drugiego poziomu, żeby móc przejść dalej. I hura, po postawieniu trzeciego do-











mku dostajemy pochwałę i możliwość wybudowania cegielni. Klikamy więc najpierw na każdym z domków, aby wprowadzić do niego lokatorów i o... Okazuje się, że mamy domki, tylko nie ma więcej lokatorów – w grze „Constructor" lokatorzy nie zjawiają się z nieba, trzeba ich sobie wyhodować. W tym celu warto zmodernizować sypialnie w już postawionych chałupach (w milszej atmosferze małżeńskiej alkowy lokatorom łatwiej zbiera się na amory) i koniecznie do każdej z chałup dokupić komputer, bo w przeciwnym razie nowy przychówek będzie reprezentować jedynie poziom intelektualny swych rodziców i choć chętnie zamieszka w lepszych domach, to nie będzie wiedział, jak się w takich luksusach rozmnażać! A co gorsza, czynsz będzie płacił jedynie na poziomie lokatorów pierwszego poziomu – czyli jak za drewniane chałupy.

Ale zanim to wszystko zdołamy zrobić, to nagle na jaw wyjdzie kilka rzeczy. Po pierwsze, komputerowy przeciwnik radzi sobie o niebo lepiej i już zaczyna wysyłać na nasze osiedle złodziei, hipisów i podpalaczy. Po drugie, forsa nam się kończy, a tu jakiś debilny fiskus domaga się nagle natychmiastowej zapłaty podatku. A po trzecie, w nie zasiedlonych domach zalęgły się olbrzymie karaluchy albo zajęli je hipisi przeciwnika. I choć zwijaliśmy się jak w ukropie, to i tak okazuje się, że jesteśmy zbyt powolni, by nad tym wszystkim zapanować (o ile oczywiście mamy w miarę przyzwoity sprzęt, tak od Pentium 100 w górę). Jak na ironię, twórcy przewidzieli w grze regulowaną prędkość – jednym kliknięciem na odpowiednim przycisku możemy przebieg rozgrywki znacznie... przyspieszyć.

Prawdę powiedziawszy możemy pozbyć się złudzeń – żeby móc w tej grze cokolwiek osiągnąć, nawet na najłatwiejszym z kilku poziomów, trzeba najpierw dużo w nią pograć, żeby wybieranie różnych opcji stało się wręcz odruchem – wtedy będziemy mieć jakiekolwiek szanse w konfrontacji z komputerowym przeciwnikiem. Ba! Pewną dozę wprawy trzeba mieć nawet do rozgrywki bez przeciwników, w której zmagamy się jedynie z uporem maszyny i z czasem!

Bo nie oszukujmy się – to, co do tej pory opisałem, stanowi dopiero zalążek kłopotów, jakie nas czekają w przyszłości. Stopień komplikacji rozgrywki narasta bowiem lawinowo. Choćby taka prosta sprawa, jak długość życia lokatorów. To nawet logiczne, że każda para lokatorów kiedyś w końcu umiera. Mniej logiczne jest natomiast to, że nawet jeśli dochowali się siedmiorga dzieci, to po ich śmierci dom zostaje pusty – żadne z dzieci nie zasiedla go w sposób automatyczny. A co gorsza, program daje nam o tym znać w sposób wyjątkowo dyskretny – lekkim migotaniem danej posiadłości na ekranie radaru – więc łatwo jest taki fakt przegapić. Pół biedy, kiedy jesteśmy na jakimś wczesnym etapie i nasze domki zajmują dwie, trzy parcele – wtedy jeszcze łatwo mieć wszystko na oku. Ale w miarę rozwoju gry łatwo może się zdarzyć, że lokatorzy umrą, domek przez długi czas będzie stał opustoszały, a my dowiemy się o tym dopiero wtedy, gdy sąsiad zacznie skarżyć się na karaluchy.

Trochę bezsensowny jest również wymóg, by na każdej parceli stał chociaż jeden budynek mieszkalny. Dzięki tak cwanemu warunkowi możemy pożegnać się z logicznym podziałem naszego terenu na parcele mieszkalne i usługowo-przemysłowe. Nie ma więc siły, kłopotów z hałasem nie da się uniknąć. A inne wymagania stawiane nam przez grę potrafią być równie absurdalne. Prosty przykład – pło-







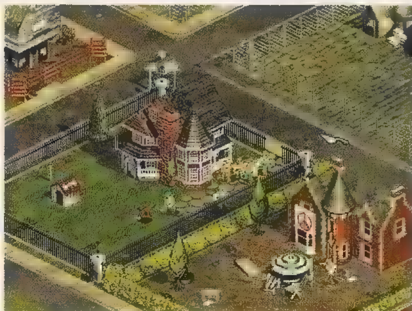






ty. To, że lokatorom nie podobają się obskurne ogrodzenia pozostawione przez budowlanych, to rzecz normalna. Co więcej, kiedy lokator zaczyna już naprawdę mieć dość tego widoku, to zgłasza się do nas z pretensją. Stawiamy mu więc np. elegancki ceglany murek z gazonami, a lokator mówi nam, że taki płot to możemy sobie wsadzić (chyba nie muszę dodawać gdzie), bo on kocha przyrodę i chce mieć żywopłot, który daje schronienie wielu drobnym zwierzątkom i ptaszkom. Inny z kolei nie chce żywopłotu, nie chce muru – zadowolą go jedynie białe sztachetki. Niby wszystko w porządku, tylko dlaczego nie można wcześniej w jakiś sposób zapytać lokatora, jakiego rodzaju ogrodzenia sobie życzy?! Nie jest to zresztą takie skomplikowane i po kilku rozgrywkach już wiemy, którzy lokatorzy jakie mają wymagania w stosunku do płotu, ogrodu, wyposażenia domu czy sąsiedztwa – tylko dlaczego milczy o tym instrukcja, gra sama w sobie niczego nie sugeruje i zdani jesteśmy na żmudne oraz kosztowne odkrywanie tych rzeczy metodą prób i błędów.

Nasi lokatorzy są też marudni dla samego marudzenia. Wystarczy z dobrego serca wyposażyć ich dom np. w psią budę, a już zaczynają się problemy. I wszystko byłoby w porządku, gdyby nie to, że aby usunąć z ogrodu taką psią budę, zbędne drzewo czy meble ogrodowe, musimy zniszczyć całą posesję! Toż to zupełna paranoja, niszczyć całą piękną posesję, z pięknym domem, dorodnymi drzewami, ogrodzeniem z żelaznych prętów tylko po to, by pozbyć się z niej omyłkowo postawionej psiej budy czy rozszerzyć ją na kawałek sąsiedniego nieużytku.



Takie głupie drobiazgi skutecznie potrafią zabić całą radość z wyjątkowo ciekawej i urozmaiconej rozgrywki. Jedyną metodą na ich pokonanie jest zgranie w grę kilka, a może nawet kilkanaście razy, na poziomie EASY, bez przeciwników, tylko po to, by otrzaskać się ze skomplikowanym systemem sterowania, poznać gusta i wymagania różnego rodzaju lokatorów, dowiedzieć się, jakie funkcje pełnią poszczególne budowle oraz jakie plusy i minusy daje nam ich postawienie, a także poznać zastosowanie rozmaitych gadżetów. A potem dopiero można zająć się grą na różnych poziomach trudności, z różną liczbą komputerowych przeciwników i w kilku zupełnie odmiennych sceneriach (ze swej strony polecam dżunglę i tereny nadrzeczne).





Bo tak poza tym, to gra jest wspaniała. Doskonała grafika, animacja i dźwięk, poparte dowcipem oraz pomysłowością twórców, zapewniają naprawdę niesamowitą zabawę. Nie szukając daleko, same reakcje lokatorów na eksmisję są tu szalenie życiowe – jedni z łkaniem się na to godzą, inni na odchodnym demolują pomieszczenia, a jeszcze inni pokazują nam wała i przystępują do okupacji budynku, zmieniając go np. w komunę hipisów. Piękne! A ta galeria typów! Dziesięć rodzajów lokatorów oraz złodzieje, bandyci, psychopaci, hipisi, skini, gangsterzy, policjanci i... duchy. A cała ta menażeria tylko po to, by do zwykłej gry ekonomicznej typu „Sim City" dodać silny wątek strategiczny. Gdyż pozbądźmy się złudzeń, kiedy tylko zaczniemy grać z przeciwnikiem (czy to komputerowym, czy ludzkim) konfrontacja staje się nieunikniona. Nawet jeśli my nie będziemy do niej dążyć, to z pewnością rozpęta ją przeciwnik komputerowy. Nie pomogą też żadne układy z ludzkimi przeciwnikami w rozgrywce multiplayer. Rada Miejska, choć z natury powinna dążyć do załagodzenia tego typu konfliktów, w tej grze będzie nas wręcz popychać do rozwiązań siłowych! No bo jak inaczej rozumieć polecenia z Rady, aby np. w ciągu roku pozbyć się uciążliwego lokatora z posesji położonej w samym sercu terenów przeciwnika?



Tak więc czeka nas pełna podstępów i perfidii walka z przeciwnikami. W pewnym momencie naszym głównym celem stanie się wręcz nie tyle harmonijne budowanie własnego osiedla, co wymyślanie nowych metod dokopania przeciwnikowi i uniemożliwienia mu odpłacenia pięknym za nadobne. Jest to już jednak sprawa niezwykle trudna, właśnie ze względu na zbyt duże tempo toczącej się rozgrywki – to chyba pierwsza znana mi gra, w którą z opcji multiplayer będzie się korzystać nie dlatego, że ludzki przeciwnik przewyższa swą inteligencją przeciwnika komputerowego, ale dlatego, że szybkość jego reakcji będzie zbliżona do naszej. Niestety, narzucenie tak szybkiego tempa nie pozostawia zbyt wiele czasu na precyzyjne planowanie zagrywek taktycznych i ogólnej strategii. A szkoda!

W sumie więc gra jest niezwykle interesująca, ale wymaga naprawdę szybkiego refleksu i dużej wprawy w sterowaniu, przez co zdecydowanie należy ją zaliczyć do gier trudnych, może nawet do zbyt trudnych. Szkoda.

Leszek Krowicki

Grafika 90% Grywalność 80%
Oryginalność 90% Dźwięk 85%

Kiedy już wprawimy się w obsłudze, możemy zacząć delektować się pięknem, dowcipem i złożonością rozgrywki RTS.

WERDYKT **85%**


SONY
CRASH BANDICOOT™ 2
CORTEX STRIKES BACK™
Crash ma ochotę na więcej jabłek




PlayStation







Resident Evil

[redacted] pewno każdy z Was słyszał [redacted] tej grze. Jeżeli nie, to tytułem wstępu krótkie przypomnienie. Dokładnie rok temu wyszedł [redacted] stajni Capcom ich najnowszy produkt, pt. „Resident Evil". Gra była przeznaczona jedynie [redacted] konsolę PlayStation.

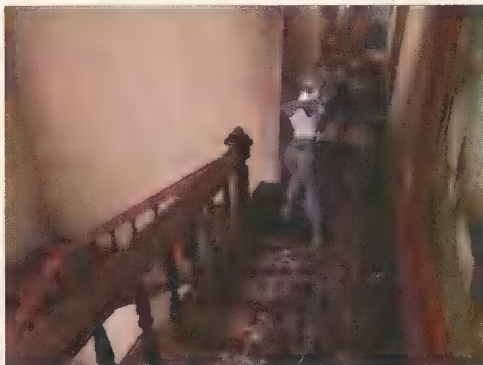


Mimo że posiadaczy PSX było o wiele mniej niż teraz, to gra odniosła niesamowity sukces. Przyczyniła się do tego wysoka grywalność, jak i umiejętne połączenie horroru z rasową przygodówką. Idąc za ciosem, Virgin, który dystybuuje produkty Capcom w Europie, wydał właśnie wersję pecetową „Resident Evil". Czy jest ona równie dobra jak wersja PSX-owa? Jedno jest pewne: na PlayStation nie było przedtem żadnej gry tego rodzaju, natomiast na peceta – sporo. Zacznijmy jednak od początku. W latach 1993 może i 1992 (już nie pamiętam – sorry) firma Infogrames wydała na rynek „Alone in the Dark". To było coś! Supergrafika, muzyka i ten hardcore'owy kilmat. Gra była oparta na prozie H.P. Lovecrafta, którego zresztą bardzo lubię... Na pewno każdy wie o czym była sama gra i na czym polegała, więc nie ma sensu jej tu opisywać. Dodam tylko, że na ówczesne czasy, kamera, która zmieniała swoją perspektywę w zależności od sytuacji, wywoływała piorunujące wrażenie. Ta gra trzymała po prostu w napięciu. Trzeba przyznać, że był to rasowy horror. Będąc na fali sukcesu, firma wydała kontynuację gry – „Alone in the dark 2", który również odniósł olbrzymi sukces. Tym razem graliśmy już tylko detektywem Edwardem Carnbym (w poprzedniej części mieliśmy jeszcze do wyboru kobietę – Emily). „Alone 2" był również doskonały – według mnie przewyższał w niektórych miejscach swojego porzednika. I znowu sukces. Wtedy wydarzyło się coś strasznego! Infogrames wydała trzecią część trylogii „Aitd". Była to tak kiepska gra, że aż strach pomyśleć. Szkoda, zmarnowano całkiem niezły pomysł... Niedługo potem Psygnosis wydała grę „Ecstatica". Opowiadała ona o pewnym gostku, który wracając do swoich rodzinnych stron, przejeżdza przez opustoszałą wioskę. Nie byłoby w tym nic nadzwyczajnego, gdyby nie fakt, iż na ulicach walały się rozbebeszone trupy mieszkańców... Nasz bohater postanawia zbadać tę dziwną sprawę... Tak zaczyna się jeden z lepszych horrorów, czyli „Ecstatica". Gra odniosła równie wielki sukces co „Alone in the dark". Dla niektórych była nawet lepsza. Całkiem niedawno wyszła kontynuacja gierki Psygnosisa – „Ecstatica 2". Gra była też całkiem O.K, ale nie przekonałem się do niej – ot, moje subiektywne odczucie. W tej króciutkiej historyjce trójwymiarowych horrorów pomijam wydanego niedawno doskonałego „Dark Earth", ponieważ nie jest to żadna straszna gra – po prostu zwykła mroczna przygodówka.

[redacted]

Wydawca:	**Virgin Interactive**
Producent:	**Capcom**
Data wydania:	**Już [redacted]**
Cena:	**175.00**
Dystrybucja:	**[redacted]**
Platforma:	**PC, [redacted]**
Wymagania Techniczne:	**Pentium133 SVGA, [redacted] RAM, Akcelerator 3D**





To chyba tyle tytułem wstępu. Do czego zmierzam? Aby pokazać Wam dlaczego gra miała tak trudne wejście na poletko peceta. Po prostu musiała pobić swoich „starszych konkurentów". Czy jej się to udało? Raczej tak. Po pierwsze, gra obsługuje jedynie komputery wyposażone w akceleratory graficzne. Mogą to być: Rendition, 3Dfx VooDoo oraz Mystique. Już to eliminuje większość polskich graczy, aby mogli spróbować swych sił w „Resident Evil". Gra trochę wlecze się na dopalaczach. Rozumiem, że są potrzebne, ale chyba powinny trochę przyspieszyć samą rozgrywkę, nie? Po drugie, to co mnie wkurza to fakt, iż tła zostały żywcem przeniesione z konsoli. No bo co to ma być? Piękne postacie w 640x480, na tle, które wykonane jest w 320x248. Wygląda to beznadziejnie, ale można się przyzwyczaić. Co do samej grafiki, to nie mam więcej zastrzeżeń, jest po prostu super! Naprawdę pięknie wygląda rozrywany łeb Zombie, którego zawartość rozbryzguje się na ziemi w postaci wielkiej, czerwonej kałuży krwi... Dźwięk jest również



na świetnym poziomie. Przygrywa nam mroczna muzyka, która powoduje palpitacje serca. Poza tym doskonale nagrane są rozmowy żołnierzy, ich krzyki, żarty i błagania o pomoc. Często słychać złowieszcze dźwięki dochodzące do nas z ciemnych zakamarków posępnego domu. Powiem jedno: sample i muzyka wykonane są na najwyższym poziomie.

O co chodzi w samej grze? Mamy rok 1997. Coraz częściej pojawiają się informacje, że w Racoon City – małym miasteczku położonym w USA – ginie dużo osób. W związku z tą informacją zostaje wysłany specjalny oddział STaRS (Special Tactics and Rescue Squad) – Bravo team, którego zadaniem jest zbadanie tej dziwnej sprawy. Niedługo potem urywa się kontakt z Bravo team i zostaje im wysłana na pomoc Alpha team, w którego składzie jest dwóch głównych bohaterów: Chris Redfield i Jill Valentine. Po przybyciu do miasteczka trafiają na ślady prowadzące w miejsce zgubienia kontaktu z Bravo team. Jest to stary las i polana, obok której znajduje się bardzo stara rezydencja... W pewnym momencie grupa zostaje zaatakowana przez jakieś dziwne zwierzę, które pożera jednego z żołnierzy. Reszta ucieka do starej, opuszczonej przed laty, rezydencji – nie przeczuwając, że trafili na coś o wiele groźniejszego niż bestia z polany... Tak zaczyna się akcja gry. Mamy na początku do wyboru postać, którą będziemy sterować podczas gry – Chrisa albo Jill. Wybrałem Jill, ponieważ łatwiej się w nią gra (ma na początku spluwę – he, he). Intro jest w całości zdigitalizowanym filmem. Najfajniejsze jest to, że jest całkowicie czarno-białe, co pomaga niesamowicie wczuć się w klimat gierki. Jest ono bardzo dobrze wyreżyserowane, za co chwała autorom. „Resident Evil" jest niczym innym jak tylko klonem „Alone in the dark". Chodzimy naszym bohaterem po wielkiej rezydencji, rozwalamy napotkanych wrogów, rozwiązujemy różne logiczne zagadki. Sposób przedstawienia rozgrywki jest identyczny jak w „Aitd", mamy różne rzuty kamery w poszczególnych pomieszczeniach. Pozwala to bardzo dobrze wczuć się w klimat gierki... Co do przeciwników to jest ich naprawdę dużo, są to m.in.: obowiązkowe Zombie (psy też), węże, które zjadają ludzi, tarantule itp. Fajne jest to, że większość potworów, to nie żadni kosmici czy Obcy, po prostu są to krzyżówki genetyczne – mutanty mające cechy ludzkie i zwierzęce. Jedno jest pewne. Napotykając takiego potwora, zawsze można wpakować w niego kilka magazynków, aby ostudzić jego ambicje. Do tego celu służą nam: nóż, pistolet, shotgun, wyrzutnia rakiet, miotacz płomieni. Całkiem niezły arsenalik, nie? Ale niektórych wrogów nie da się rozwalić w ogóle, wtedy trzeba brać nogi zapas. Natomiast na niektóre potwory trzeba stosować inną taktykę: aby je zabić, należy zepchnąć na nie np. kolumnę czy też posąg. Sama grywalność pozostaje bez zmian – jest po prostu bardzo dobra. Co do grafiki, to – jak już mówiłem – większych zastrzeżeń, poza wcześniej wymienionymi, nie mam. Dźwięk jest również bardzo dobry. Nasuwa się pytanie: czy gra odniesie równie wielki sukces, co wersja PSX? Jestem przekonany, że tak! Jest to doskonałe połączenie horroru z dobrą przygodówką. Mówię Wam: zagrajcie sobie w nocy ze słuchawkami podkręconymi na maxa, ze zgaszonym światłem, a nie będziecie żałować wydanych pieniędzy na tę grę. Klimat podkreśla nawet reklama gry, do której autorzy zeskanowali tęczówkę prawdziwego trupa. Powiem tylko jedno: jeśli kochacie „Aitd", to musicie kupić „Resident Evil". ***Szycha***

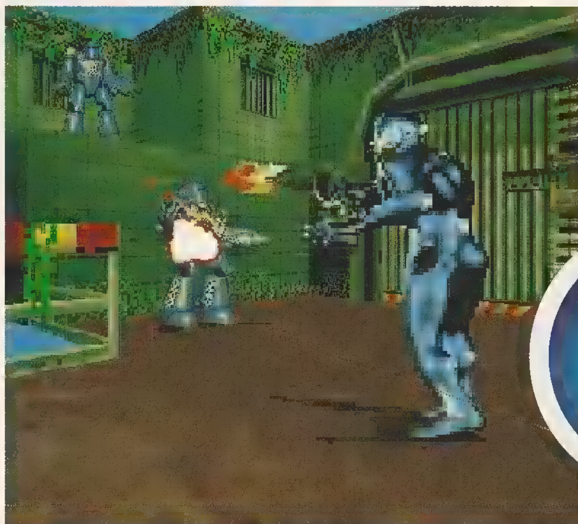


PS. Już lada chwila pojawi się „Resident Evil 2"

Grafika 85% Grywalność 90%
Oryginalność 80% Dźwięk 87%

Niesamowity horror doprowadzający mniej odpornych graczy do palpitacji serca.

WERDYKT 89%









Perfect Assasin

W moje macki wpadła dziwna płytka. Niby przygodówka, ale na jednym CD. Tytuł jakoś o uszy specjalnie mi się nie obił. A uszy jak na słonia przystało mam naprawdę duże. Ale ja nie o tym...

INFO

Wydawca:	**Grolier**
Producent:	**Grolier**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**97.00**
Dystrybucja:	**Mirage**
Platforma:	**PC, PSX**
Wymagania Techniczne:	**Pentium90 SVGA, 8MB RAM, 2xCD-ROM, SB**

Obrazek na okładce też jakiś mało przygodowy, ale nie uprzedzajmy faktów, bo przygodówka to przygodówka i zwraca się uwagę na grę, a nie na szczegóły, chociaż te też się liczą. No więc od razu jak wpadłem do mojej jaskini zarzuciłem ją do CD-eka. I czekam. Po załadowaniu się ukazało się całkiem miłe intro. I gdyby cały „Perfect Assasin" wyglądał tak jak ono, to wszystko byłoby O.K. Niestety tak nie jest. Fabuła nie jest specjalnie skomplikowana. W grze wcielamy się w postać perfekcyjnego zabójcy. Niestety, jak dowiadujemy się z krótkiego intro, nasz bohater stracił pamięć. Nie zmienia to jednak faktu, że jest nadal najlepszy w swoim fachu. Dlatego też lecąc sobie spokojnie swoim statkiem dostaje zamówienie na kolejne usługi z planety o jakże swojsko brzmiącej nazwie Kar-Naq. Tam też niezwłocznie się udaje. I w tym miejscu rozpoczynamy naszą misję. Jest wesoło, bo nasz gieroj to jedyny człowiek na owej planecie. Niestety, nie wygląda już tak jak my (a przynajmniej nie jak większość z nas). A to z tego powodu, że aby zapewnić sobie długowieczność pozmieniał na sobie kilka (?! ha, ha, ha) narządów na metalowe. Dlatego wygląda, jak odlany ze stopów. Do tego momentu jest jeszcze przyjemnie. Jaja zaczynają się, gdy nasz zabójca wysiada ze swego pojazdu kosmicznego, a my włączamy się do gry. Grafika delikatnie mówiąc nie za bardzo pasuje do naszych czasów. Grę, jak wyczytałem, zaczęto tworzyć w 1993 roku i jak dla mnie już wtedy tak słaba, zapikselowana grafika była przeżytkiem. Stary poczciwy „Digger" miał chyba mniej pikseli! No dobra trochę przesadziłem. Niestety nie bezpodstawnie, bo w czasie chodzenia sobie naszym chłoptasiem na ekranie naprawdę jest niewesoło. Chociaż na plus należy tu zaliczyć, że jest to mimo wszystko (wczesne) 3D i SVGA. Ale tylko na mały plusiczek, gdyż cała reszta po prostu leży. W miarę nieźle robi się tylko w czasie rozmów z różnymi postaciami. Wtedy grafika jest w porządku. Dźwięki wydawane przez rozmówców i ich wygląd zewnętrzny są naprawdę oryginalne i trochę przypominają klimaty znane wszystkim, którzy widzieli „Gwiezdne wojny", a dokładniej fragment w knajpie. Po kilku rozmowach okazuje się jednak, że akcja posuwa się naprzód w żółwim tempie i dość szybko robi się nudnawo. Poza tym akcja jest linearna na maksa. W instrukcji jest nawet opisany sposób przejścia pierwszego etapu! Przykro mi, ale w tego typu grach jest to niedopuszczalne, zwłaszcza w obliczu konkurencyjnych produkcji tego typu. Co do warstwy dźwiękowej, to owszem usłyszeć możemy jakiego rodzaju odgłosy wydają stwory zamieszkujące kosmos, ale odnosiłem niejasne wrażenie, że mówią w kółko to samo, niezależnie od treści jakie przekazywali. Było to trochę dziwne, ale z drugiej strony jeśli potrafili dojść do porozumienia... Brak tu dla odmiany jakiejkolwiek muzyki, która potrafiłaby budować nastrój. I tak nie jestem do końca przekonany czy coś by to zmieniło. Tej grze nie pomogłaby nawet najlepsza na świecie muzyka, ponieważ jest ona krótko mówiąc do bani. Fabuła jest tak enigmatyczna, że chyba sami twórcy do końca nie byli przekonani czy wiedzą o co chodzi. A do tego jeszcze te straszne nudy. Sorry Winnetou, ale chociaż lubię przygodówki i to całym sercem, to ta nie za bardzo może pretendować do tego zaszczytnego miana. No może jest jedna malutka szansa. Mogłaby to być pierwsza gra dla małolata, który na oczy nie widział czegoś podobnego. Niestety pojawia się tu pewien malutki problem: gra jest po angielsku, więc w polskich warunkach... sami wiecie. Może to i lepiej. Niech dzieci zaczną raczej od „Broken Sword". Po „Perfect Assasin" mogłyby nabrać urazu do przygodówek. I po co? ***Tycjan***

Fabuła nie jest specjalnie skomplikowana.

Grafika 55% Grywalność 60%
Oryginalność 69% Dźwięk 65%

To swego rodzaju sztuka: skopać tak fajnie zapowiadający się temat. Po półgodzinnej zabawie z monitora powiało ordynarną nudą.

WERDYKT 52%







Excalibur 2555 A.D.

Pamiętacie legendę [redacted] królu Arturze i rycerzach okrągłego z tyłu, przepraszam naturalnie stołu? Nie będę [redacted] nawiązywał [redacted] filmu „Monthy Python i święty Graal"...

INFO

Wydawca:	**Telstar**
Producent:	**Fish/Tempest**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**145.00**
Dystrybucja:	**Marksoft**
Platforma:	**PC, PSX**
Wymagania Techniczne:	**Pentium100 SVGA, [redacted] RAM, 2xCD-ROM, [redacted]**

Tak chyba pamiętacie, legendarny już król był raczej szczęśliwym mężem, sorry oczywiście posiadaczem miecza o nazwie Excalibur, który to wyciągnął ze skały, w którą wbił go sam jego ojciec. Fakt wyciągnięcia przez młodego ponoć Artura rzeczonej śmiercionośnej zabawki świadczyć miały o tym, że to właśnie on, [redacted] nie kto inny jest prawowitym królem Anglii. Jak dla mnie, ta historia zawsze wyglądała na trochę naciąganą, ale co tam. Ważne że jest romantyczna. Nie był to zwykły kawałek zardzewiałego żelastwa, ale porządny sprzęt, którym nie tylko można było rozpłatać głowę czy też dwie. Był to również przedmiot magiczno-mistyczny, który dawał jego panu specjalne umiejętności rządzenia światem, co było dość miłe. Niestety, jak wiemy, król Artur przekręcił się biedaczysko i jego miecz spoczął w głębinach jeziora na terenie obecnej Wielkiej Brytanii. W jakiś czas później, zły człowiek o imieniu Delvar, postanowił zawładnąć podziemnym miastem Salto, a w dalszej perspektywie całym światem. Aby to osiągnąć, skonstruował on maszynę czasu i cofnął się do czasów, w których żył nasz król i po chamsku ukradł mu jego mieczyk. To mocno zdenerwowało czarownika Merlina, na tyle, że wysłał on swoją osobistą bratanicę w przyszłość do roku 2555, aby odzyskała miecz i wróciła z nim do czasów jej współczesnych. Jak łatwo wydumać nie będzie to zajęcie łatwe, bo przez ten moment, jakim jest 1650 lat, różnica w postępie technologicznym nie jest hmmm... drobna. Ale nic to, ważniejsze jest, że firma brytyjska (a któż inny mógłby zrobić produkt o angielskiej legendzie?) porwała się na coś co wydaje się być połączeniem „Tomb Ridera" z „Diablo". Jest to o tyle ciekawsze, że jesteśmy w przededniu premiery „Tomb Raider 2", w który osobiście miałem już okazję grać. Producent „Excalibura 2555" zapiera się rękoma i nogami, że jego chłopcy zaczęli go robić o wiele wcześniej niż EIDOS swój hicior i w związku z tym nie mają bladego pojęcia o tym, kim jest Lara Croft. Trudno raczej jest mi w to uwierzyć, bo bohaterka, którą tu spotykamy, to miła panienka (blondyna). Spotykani dalej przeciwnicy są rozwalani tylko i wyłącznie za pomocą broni białej (przynajmniej na początku giery). Dlatego zdefiniowałbym to tak: ktoś, kto znał Larę i RPG, połączył te dwa światy. Szkoda że grywalność jest taka sobie i przypominała mi czasami taką straszną kaszanę sprzed kilku miesięcy o nazwie „Deus". Ale tylko czasami. Ogólnie zdarzało mi się gdzieś utknąć i pozabijawszy wszystkich kogo można było, biegać w kółko po poszczególnych komnatach i zastanawiać się co dalej, ewentualnie jak zrealizować to, co chce od nas dany ktoś, bez czego nie ruszymy dalej. Linearność akcji zawsze mnie trochę wkurzała. Poza tym od strony graficznej jest tu SVGA, 3D (a jakżeby inaczej) i cholernie wysokie wymagania sprzętowe. W teorii jest to minimalnie Pentium 100, 16 MB RAM, ale moja Pentiawka 120 z 16 MB RAM i 2 MB kartą SVGA, chodziła gorzej niż gdybym kolejne pomieszczenia dogrywał z magnetofonu. I to w rozdziałce 320x240! Cóż 3Dfx i Pentium 200 to jest to... Na lepszych niż mój sprzętach grafa prezentuje się bardziej okazale i jest już bardziej płynna. Ale i tak przypomina „Time Comando", które niespecjalnie mi się podobało, bo czasami ruchy kamery zamiast pomagać po prostu przeszkadzały. Ale poza tym jest bardzo w porządalu. Tyle że momentami jest trochę zbyt pikselowato. Muzyka jest bardzo przyjemna i całkiem dziarsko zagrzewa do boju. Jednak cały czas miałem wrażenie jakbym grał w jakieś demo, a nie w pełną wersję, bo lokalizacje na dłuższą metę są po prostu monotonne. Przeciwników jest niezbyt dużo i są po prostu głupi, jak dwa buty, co trochę martwi (gdzie te standardy wprowadzone przez „Diablo", czyżby nikt nie wyciągnął z tego wniosków?). Moim zdaniem poza grafą, jest niespecjalnie. Niestety...

Tycjan

Grafika 84% Grywalność 62%
Oryginalność 55% Dźwięk 75%

Krótko mówiąc: niezły pomysł, niezgorsza grafika, duże wymagania sprzętowe i nudnawa fabuła.

WERDYKT 70%

Fighters Antology

Czy pamiętacie jeszcze „Chuck Yeager's Air Combat"? Marząc [redacted] wersji [redacted] graliście [redacted] nocach, wstydząc się pokazać światu, czym tak naprawdę zajmujecie się [redacted] komputerze. Dziś możecie wyjść z podziemia...



INFO

Wydawca:	**Electronic Arts**
Producent:	**Jane's Comabat [redacted]**
Data [redacted]nia:	**Już jest**
[redacted]	**155.00**
Dystrybucja:	**IPS**
[redacted]	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium75 SVGA, [redacted] RAM, 2xCD-ROM, [redacted]**

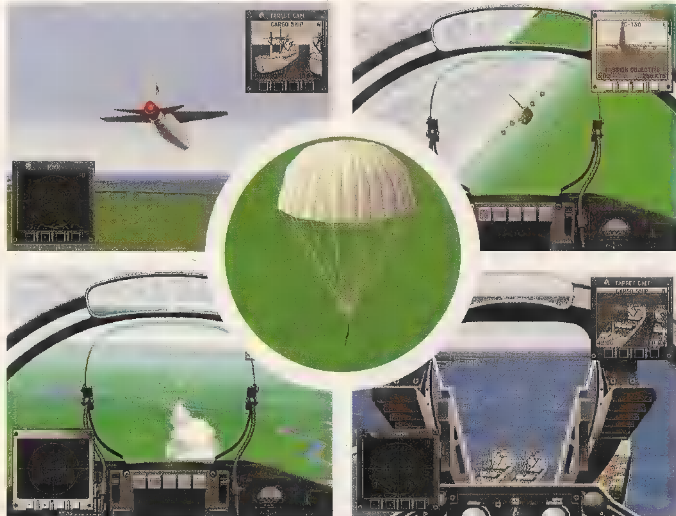
A to za sprawą „Jane's Combat Simulations" i Electronic Arts. Firmy te stworzyły prześliczny symulator lotów, kładąc spory nacisk na arcade (po polsku – zręczność; niezbyt udane tłumaczenie... może prostotę?). Po „688i HK", będącym skrajnością pod względem realizmu, firmy te wydały „Fighters Antology", będący może nie aż do końca skrajnością, ale na pewno świetną rozrywką. Dlaczego napisałem, iż jest to symulator „lotów"? Otóż, w grze mamy ponad 80, jeśli nie sto samolotów do wyboru. Niestety, Naczalstwo niezbyt chciało słyszeć o wymienieniu ich wszystkich tutaj, więc może podam kilka przykładów i zapytam: podajcie mi jakiś współczesny samolot liczący się w świecie (to dlatego, żebyście nie myśleli, że da się latać iskrą czy orlikiem), a ja wam powiem, że jest on w grze i można nim latać. Zacznę standardowo: F-16, F-4, F-6, F-14... F-*.*. I to we wszystkich mutacjach. Potem cięższy kaliber: Boeing 707, 737, Air Force One, B-52 Stratofortress, B-2, F-117... są WSZYSTKIE samoloty amerykańskie z lat 1954–2010(?). Oczywiście, są też X-29 FSW, X-31, EuroFighter 2000 i sporo innych „ljetawcow"... jest Harrier, kilka helikopterów (!). Po stronie radzieckiej jest podobnie. Może poza rocznikami – wszystko zaczyna się od MiGa 17 i ciągnie się w przyszłość. Są też konstrukcje francuskie, angielskie, niemieckie i wiele innych. Katalog zająłby ze stronę, a to niezbyt się uśmiecha Wydawcy. Oczywiście, każdy z tych okazów ma całe możliwe uzbrojenie dostępne dla gracza do wyboru. Okej, ale dlaczego zmobilizowano te siły? Abyś mógł wziąć udział w jednym z sześciu

[redacted]

Podałem już „menażerię", teraz czas na teatry działań. Mamy, jak napisałem, sześć misji do wyboru i o ile wiem, tylko jedna z nich wydarzyła się naprawdę. Pierwsza: Kraje Nadbałtyckie (ciekawe, dlaczego niby Polska nie jest krajem nadbałtyckim?), rok 2009. Bronisz Estonię, Litwę i Łotwę przed agresją (rosyjską). Druga, „gorąca": Egipt, 1998 (a więc już niedługo). Latasz sobie nad Republiką Arabską (tłumaczenie dosłowne) i pomagasz odzyskać władzę prawowitym panom. Trzecia, wyspy Kurylskie powinna się zacząć jakoś kilka miesięcy temu. Czwarta, na Ukrainie, dzieje się w czasie podobnym do trzeciej, czyli teraz. Rosyjscy nacjonaliści demonstrują siłę i Ty musisz bronić „naszych ukraińskich sojuszników". Piąta, jedyna rzeczywista misja (jak na razie) dzieje się w Wietnamie. Chyba najlepsza – osławione F4 Fantom, komuniści... kilogramy zabawy. Wreszcie szósta, ostatnia misja – działamy w... Rosji, w 2002 roku. Latasz nad Władywostokiem i bronisz nowo powstającej władzy. I to by było na tyle, jeśli chodzi o jakieś narzucone przez programistów misje. Dodatkowo, jeśli jesteś aż taki dobry, że udało Ci się je wszystkie ukończyć, programiści z EA przewidzieli dwa edytory. Jeden, na wzór tego z „CY's Air Combat", polega na podaniu: ilości własnych sił, liczebności wroga, ustaleniu, kto jest na lepszej pozycji startowej i... FIRE! Znajdujesz się w powietrzu... dalej sobie poradzisz. Ten drugi, natomiast, edytor, jest nazwany „Pro". To zresztą niedziwne – gdy go zobaczyłem, opadła mi szczęka. Różnorodność opcji, całkowita dowolność ustawień powoduje, że można utworzyć taką sytuację, jaka śni Ci się po nocach od wieków i prosi o zrealizowanie. Każdemu ze statków powietrznych możesz przydzielić inne zadania na starcie, inne uzbrojenie, rejon patrolu, restrykcje. No i poziom trudności. Dobrze, ale dlaczego piszę, że to

[redacted] Yeager's A.C. De[redacted]e?

Ano dlatego, że gra przynajmniej z dwóch względów przypomina tegoż. Pierwszy to lot, a drugi... system pull-down menus w locie. Pamiętacie jeszcze menu „Cheats"? Jest w tej grze dokładnie takie samo. Te same opcje są też w menu „View"... Druga sprawa: lot. W „CYAC" było ok. 6 (nie pamiętam, mea culpa) samolotów. Tu jest ich dużo więcej, ale różnice między nimi w prowadzeniu są nikłe. A pamiętacie, gdy się wciskało ENTER, aby obejrzeć jakiś cel na rada-



Gold



rze? Wyświetlało się okienko z widokiem na cel, nazwą manewru, który właśnie wykonywał („Jinx"), czy położeniem. Tu jest DOKŁADNIE to samo. I oczywista, nie tylko jeśli chodzi o jakieś tam menu czy widoki. Zupełnie, jakby „CYAC" w nowej

Oprawie „Słuchowo-Oczowej",

która zresztą jest wykonana znakomicie. Samoloty pięknie teksturowane. Jest ich dużo, a każdy z nich ma starannie wykonany kokpit, grafikę zewnętrzną, napisy itp. Dźwiękowo program jest porządny – nie więcej ani nie mniej niż wymagany standard. Oczywiście, i niebo i ziemia są teksturowane. W grze licznie występują cienie, a eksplozje i dymy są dobrze dopracowane. Co mi się dodatkowo podobało to to, że każdy samolot ma zamontowane lusterko na górze kokpitu, więc nie ma problemów z „godziną szóstą". Podczas oglądania samolotu z zewnątrz czy też patrząc się przez kokpit, można sobie powiększyć lub zmniejszyć widok. Ma to znaczenie przy dokładnym celowaniu np. w formację bombowców. Czas da się kompresować od 0.1 raza do 8x. Wystarczająco. Jedynym mankamentem oprawy, jaki udało mi się zauważyć podczas grania był... widok pilota po katapultowaniu się. Nie dość, że przy największym zbliżeniu i spojrzeniu w bok koleś jest płaski jak plaster salcesonu to jeszcze wisząc na tym spadochronie uśmiecha się, jakby mówił „Odwiedź Wietnam jeszcze dziś! Przelot Business Class – 666.95$" i ogólnie rzecz biorąc ma taki wyraz twarzy, jakby szybowanie na spadochronie nad terytorium wroga było największą przyjemnością, jakiej można w życiu doświadczyć. A wiemy, że tak nie jest :). Samoloty, jak już rzekłem, zachowują się różnie, ze względu np. na ich masę czy ciąg. Ciekawą rzeczą jest to, że kiedy grzałem F-4 na dopalaczu, przegrzał mi się silnik i... samolot wybuchł. Cóż za niestabilna konstrukcja – widać, imperialistyczna :). Polecam natomiast polatać sobie B2 czy Tu-195. Jeżeli już jestem przy samolotach, to nie można zapomnieć o drugim kompakcie znajdującym się w pudełku, który zawiera multimedialny „Jane's browser". Są tam samoloty, obok ich specyfikacje techniczne, można obejrzeć (nie u wszystkich) zdjęcia np. silnika (i rysunki techniczne) czy kokpitu. Są też filmy, np. jak powstawał samolot czy zawierające zestaw jego akrobacji popisowych. Większością z nich możemy się udać na „Free Flight", podczas którego... mamy, wbrew nazwie, cele, które można zniszczyć. Aha. Gra pracuje w rozdzielczościach: 320x200 (uuu), 640x480 (YeS), 800x600 i... 1024x768. Przeczytaj lepiej więc dział

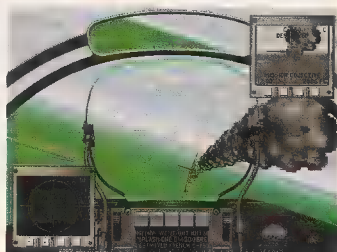






Technikalia

Teraz przyszedł czas bólu. W VGA nie da się grać – wszystko pływa. W HiResie (648*480) na P200 bez akceleratora (ViRGE, cóż to jest?!) gra się pięknie... bez tekstur nieba i ziemi/morza. Nie próbowałem grać w jeszcze wyższych rozdzielczościach, bo po prostu się boję. Natomiast gra wtedy wygląda ślicznie! (zobaczyłem, z kronikarskiego obowiązku). W zasadzie minimalne wymagania sprzętowe to: P75, 16 MB RAM, 130-230 MB HDD (130 jeśli słuchasz muzyczek w formacie MIDI, 230-cyfrowym) i WinGroze 95/NieTe 4.0. Ponieważ rzecz działa pod wspaniałą atrapą systemu



operacyjnego firmy majkrofon, lubi sobie czasem wyjść do „systemu" (tak nazywam „Exception error #14. U may need to restart...) i to w najmniej odpowiednim momencie. Cóż mogę więcej powiedzieć, poza słowem

Podsumowania?

Otóż, gra jest świetna. Może nie tak na 9x%, ale na 8x% na pewno. Jeśli grałeś w... er... przemilczę. Jeśli lubisz sobie postrzelać, a już najbardziej – postrzelać latając i to kilkudziesięcioma samolotami w wieeelu misjach, to grę polecam. Jeśli wolisz bardziej wyszukane kawałki skrzydeł w oleju do klap, to pograj w „Horneta 3.0". Jeśli ten jest dla Ciebie za trudny bądź nudny, nie wahaj się przed zakupem tej gry. Gorąco polecam – radość z użytkowania gwarantowana.

CeFeK

PS. Na kompakcie z grą EA umieściło pełną wersję starusieńkiego symulatorka(?) śmigłowców pt. „LHX: Attach Chooper". Pomyśleć, że cztery lata temu za to zapłaciłem kupę szmalu...

Grafika 85% Grywalność 80%
Oryginalność 70% Dźwięk 60%

Sequel „Chuck Yeager's Air Combat". Niewymagający wysiłku w pilotowaniu, reaguje na każde polecenie, dokładnie tak jak się spodziewasz.

WERDYKT 83%





Screamer Rally

Niby miało być hitem, ale w zasadzie można potraktować to jako upgrade do drugiej części „Krzykacza". Tak naprawdę „Wyścigi Głośno Mówiących" są niczym więcej, jak swoistym expansion setem...

Swego czasu „Screamer" zdystansował, po czym położył na łopatki konkurencję, taką jak np. „Fatal Racing". Zawierał piękną komiksową grafikę i sporą dozę grywalności. Jak już powiedziałem, urzekł wszystkich – graczy, producentów, etc. Dlaczego więc piszę, że jego najnowsza część, wydana kilka lat temu (coś około dwóch) jest bardzo do niego podobna, tak podobna, że uważam ją za swoisty plus pack? Ano z powodu engine'u. Skopiowanego tak dokładnie (a raczej dokładnie tego samego), że gra nawet... działa pod DOS. I nie ma mowy o wersji pod łindozę 98 (jak ja zrzucę skriny?!)! Owszem, dodano m.in. piękniejsze tekstury, więcej detali i obsługę kart 3D, ale poza tym gra nie różni się niczym od pierwowzoru.

INFO

Wydawca:	**Virgin Interactive**
Producent:	**Milestone**
Data wydania:	**Grudzień**
Cena:	**ok. 160.00**
Dystrybucja:	**IPS**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium90 SVGA, 8MB RAM, 2xCD-ROM, SB/GUS**

Ruliezy Wystiga

Wyścigi, jak zapewne każdy z nas wie, polegają tylko na jednym: aby być pierwszym z uczestników na mecie. Są różne wersje, czasem gra zezwala na używanie broni (np. „Quarantine"), taranowanie przeciwników (to prawie każda, od „Fatal Racing/Screamer I" do „NFS2" i „Screamer Rally", przez takie „hity" jak „Rally Championship I i II") i inne różne ciekawe metody spędzania wolnego czasu. Światła startowe zmieniają kolor na żółty z czerwonego, potem na zielony... i zabawa się zaczyna! Kilku zawodników (4-8) ściga się w siedmiu samochodach do wyboru na jednej z czterech tras (dwa ostatnie samochody i czwarta trasa jest uaktywniona w momencie zwycięstwa na innych torach). Użytkownik prowadzący (w żargonie: „gracz") ma możliwość wyboru jednego z kilku widoków. Można oglądać samochód bezpośrednio z kokpitu przez szybę, z punktu umieszczonego na środku samochodu sporo ponad linią maski (widać wtedy pokrywę silnika), z tyłu samochodu (ten tryb jest akurat cholernie nieekologiczny – wiecie, te dmuchające w twarz spaliny przyczyniają się do różnej maści schorzeń umysłowych, których przykładem jestem ja) i jeszcze z kilku innych lokacji (a nie lokalizacji, jak to mówią różni ludzie – lokalizacja to „unarodowienie" produktu, np. nazwa wingroza zamiast windows). Generalnie

Graphicka Y Moozycka

udała się twórcom tego produktu. Walory „oczne" programu zasługują na dużą pochwałę – owszem,



nie jest to deszczowa dżungla z „The Need 4 Speed II" na 3Dfx, ale i tak wszystkie krajobrazy wyglądają super. Dźwięk jest... hmm... po raz kolejny muszę powiedzieć o jakiejś gierce, że ma standardową oprawę „słuchową". Co oznacza słowo: standardową? Ano to, że „ani w lewo, ani w prawo". Jest poprawny i wiernie (udanie) naśladuje rzeczywistość. Muzyka, owszem, nie jest może „TOOL'em", ale jak na gry tego typu jest bardzo dobra i zagrzewa do walki. Aż ma się ochotę wsadzić kartofle do rur wydechowych konkurencji!

O Co I Czym Się Rozchodzi?

Ano gra nie ma jakiejś specjalnej legendy. Dlatego piszę o tym w środku tekstu. Po prostu ścigasz się, żeby pokazać różnym mięczakom, kolegom, komputerowi, mamie (bo jeździ po chodnikach i trawie), tacie (bo jeździ szybko i po autostradach), bratu (bo ma już prawo jazdy, a Ty nie), siostrze (bo jej chłopak ma...), że i tak jesteś od nich lepszy i gdybyś tylko mógł to byś im pokazał... no, ale że nie możesz to niestety musisz się wykazywać w tak zwanych symul(t)acjach samochodowych wyścigów. A potem przyjdzie bolesny okres – egzaminy na pra-







wo jazdy i okaże się, że te wszystkie gierki można sobie o kant d... ywanu potłuc. I z tą jest tak samo. Realizmu za grosz. I o to chodzi! Gra się dzięki temu super, można rzecz, że program jako jeden z nielicznych ostatnimi czasy potrafi naprawdę wciągnąć! Wchodzenie w zakręty poślizgami, łagodne przelecenie na drugi koniec zakrzywienia i potem płynne wyjście... to wszystko w towarzystwie ciekawej muzyczki (ale to nie to, co np. Natalia K. czy Justyna S :]) i znających się na życiu (albo raczej – na jeździe) oponentów (jakby ktoś nie wiedział – oponent (z łac. oponentus) oznacza przeciwnika) pompuje sporą dawkę adrenaliny do krwi. A ponieważ da się grać zarówno w SVGA, VGA i na dopalaczach 3D (256 lub 65536 kolorów) – nie powinna nikomu grozić przerwa w przyjemności grania w postaci natarczywej „stopklatki". Naprawdę, gra się tak ultraodlotowo, że tylko mała ilość tras uchroniła mnie przed zawaleniem klasówki z łaciny (którą i tak zawalę – mam „Interstate '76"). A ponieważ grać można nie tylko z komputerem i nie tylko jako „Arcade" lub „Simulation", ale także ze znajomymi (kabelek, modemix i sieć lokalna – LAN) to sądzę, że zabawa będzie na długo gwarantowana.

Technikaliya

czyli po prostu „system requirements". Wymagania sprzętowe. Tak. Nadszedł czas. Uwaga. Dla gry w normalnej VGA (320x200, 256) wystarczy jakiś... hmmm... erp... Pentium 90, 8 MB RAM. Dla tejże samej rozdzielczości, ale w trybie HighColor, polecam minimum Pentiuma 100-120. Dla SVGA wymagania drastycznie skaczą w górę i zatrzymują się na wysokości: 150 MHz (250 kolorów) i 166 MHz (65536 kolorów). Dla SVGA potrzeba około 16 MB RAM, chociaż nie dam głowy czy nie pójdzie też na 12 MB, jak legendarna część pierwsza (były oczywiście sposoby uruchomienia na 8 MB – wiadomo, Polak potrafi – ale przyjemność z grania była nikła). Gra obsługuje wszystkie karty dźwiękowe na rynku, czyli głównie GUS-a I Lamer... pfu! Sound Blastera. Jeżeli zaś chodzi o zapotrzebowanie na pojemność dyskową, to „Screamer Rally" zadowoli się 20 lub 130 MB. Bagatelka (notabene tak się nazywała jedna fajna knajpa na Belwederskiej, ale teraz już nie istnieje... :( ). Czyli –

Żyć, Nie Umierać

albowiem jeśli umrzesz, to przestaniesz grać w „Screamer Rally". A byłaby to wielka szkoda dla Ciebie, gdyż gra jest bardzo dobra. Od przyznania wyższej oceny powstrzymuje mnie tylko to, że jest trochę mało tras do wyboru, ale jest to wspólnym mankamentem gier rajdowych. No i oczywista, szkoda że w „Zawodach Krzykaczy" nie można skorzystać z broni, takiego choćby malutkiego minigunka na daszku... chlip. Ale taka jest formuła tych rajdów I sądzę, że nie ma tego złego... Tym optymistycznym akcentem zakończę, gdyż szkoda byłoby, gdyby nie zmieściły się screeny. Jako podsumowanie mogę powiedzieć: najlepsza obecnie gra wyścigowa. Może na równi z „NFS2", ale niestety na dłuższą metę trochę nudniejsza. No, a poza tym – nie wymaga odpalania Lamedozy 95!

CeFeK

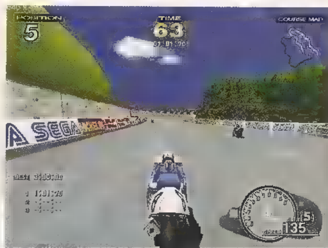
Grafika 90% Grywalność 86%
Oryginalność 60% Dźwięk 80%

Gra jest zabójcza. Grafika ładna, szybkość duża... czujesz nieomal piesz... er... pęd powietrza na szybie. Godna polecenia.

WERDYKT 83%

INFO

Wydawca:	**Psygnosis**
Producent:	**Tantalus**
[redacted] wydania:	**Grudzień**
Cena:	**Tel.**
Dystrybucja:	**CD-Projekt**
Platforma:	**PC, Saturn**
Wymagania Techniczne:	**Pentium 133**
SVGA, [redacted] RAM, 2xCD-ROM, [redacted]	





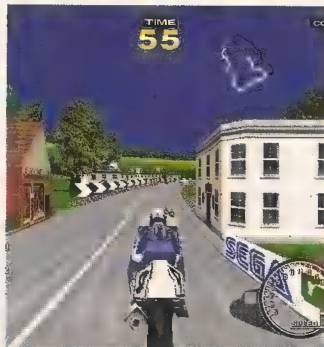


Manx TT Super Bike

Sega [redacted] jest [redacted] rynku PeCetowym z dwóch rzeczy. Albo wydaje produkt [redacted] świetnej grafice, który wlecze się nawet [redacted] P200MMX (np. „Daytona USA" lub mierny [redacted] niezbyt wysokiej grywalności (np. „Sonic 3D").

Tym razem jest inaczej, ta tendencja została przełamana dzięki „Manx TT". Podejrzewam, że gdy Sega pracowała nad tym produktem nie spodziewała się, że w tym czasie kto inny zdąży zawładnąć rynkiem wyścigów motocyklowych. Myślę, że Delphine Software zaskoczył nas wszystkim swym doskonałym „Moto Racerem". Cóż, może właśnie ten czynnik zmobilizował twórców „Manx TT" do stworzenia jak najlepszej konwersji. Gdy instalowałem grę, miałem cichą nadzieję, że będzie to wierna kopia rewelacyjnej wersji z automatu. Niestety, aż tak dobrze nie jest. Co prawda produkcja Segi wygląda lepiej niż na Saturnie, ale brakuje mu sporo do oryginału na coin-upie. Dość tych cichych nadziei, przejdźmy do clou sprawy. Na początku muszę wspomnieć o naprawdę mocnym i doskonałym engine gry. Na nieuzbrojonym w dopałkę 3D komputerze „Manx TT" sprawuje się znakomicie. W wysokiej rozdzielczości na P150 gra osiąga 20 fps. To fantastyczny wynik jak na PeCeta. I tu chciałbym nawiązać do wstępu. Uśmialibyście się gdybyście zobaczyli moją zdziwioną minę. Nie wierzę w gry Segi, które przy znakomitym poziomie wizualnym potrafią płynnie pracować (nawet „Virtua Fighter 2" w true-color chrupie na P200MMX). Wyjaśnienie zagadki przyszło bardzo szybko. Spojrzałem na listę producentów i wszystko było jasne. Goście z japońskiego koncernu poddali się i przekazali sprawę jednym z najlepszych developerów na świecie programujących dla PeCeta i PlayStation. Tak! Konwersja „Manx TT" to dzieło chłopaków z Psygnosis. Tylko oni mogli stworzyć tak elegancko zoptymalizowany engine 3D (choć z tą trójwymiarowością różnie w tym wyścigu bywa). Specjalnie na potrzeby „niebieskiej" edycji obok standardowych trybów gry dołączono jeszcze PC Mode. Możemy w nim dokonać wyboru motocykla (niedostępne w oryginale), choć maszyny różnią się między sobą wyłącznie parametrami i kolorem. Nie ma żadnych zmian w wyglądzie motocykla. A potem pozostaje wybór skrzyni biegów, trasy (tylko cztery) oraz rodzaju rozgrywki (Practice, Championship oraz Super Bike). Potem już możemy pomknąć. Trasy wyglądają bardzo ładnie, choć ich blask blednie w porównaniu z tymi z „Moto Racera" (szczególnie pod D3D). „Manx TT" oferuje nam zaledwie dwa tory (plus jazda w przeciwnym kierunku) i w przypadku Saturna autorzy mogli sobie pozwolić na taki ruch. Natomiast na rynku PeCetowym to nie wystarcza. Jest to główna cecha dyskwalifikująca tę grę w oczach posiadaczy komputerów. Oczywiście, produkt Segi może spróbować się obronić i obalić moją tezę. Przecież trasy w „MTTSB" są doskonale zaplanowane, bogate w szczegóły i kolorowe. Ale niestety, nie są trudne (grę skończyłem po sześciu godzinach) oraz powtarzam po raz setny: są tylko dwa. A kompakt z programem na pewno do najtańszych należeć nie będzie. Zanim przejdę do podsumowania, jeszcze kilka słów o muzyce. Niestety, ale chyba jest to mały wypadek przy pracy. Oczywiście to sprawa gustu, ale te dwa numery dołączone do gry są moim zdaniem wątpliwej jakości. Za to efekty dźwiękowe są wysokiej klasy. Dlatego możemy wyłączyć muzykę i pruć przy ogłuszającym ryku silnika. Ogólnie rzecz biorąc, grało się fajnie, tylko za krótko. Jestem pewien, że gdyby nie „Moto Racer", „Manx TT" stałby się prawdziwym hitem. A tak – sorry, ale nic z tego. Produkt francuskiej konkurencji ma tak samo dobrą grafikę, lepszą muzykę oraz dużo tras. Sega robi naprawdę profesjonalne gry, jednak na PeCetach (poza „Worldwide Soccer") nie sprawdzają się tak dobrze, jak na arcade'ach.

Kuba



Grafika 90% Grywalność 75%
Oryginalność 70% Dźwięk 70%

Niestety, mimo doskonałej grafiki i mocnego engine „Manx TT" pozostaje w cieniu „Moto Racera".

WERDYKT 75%

Daytona USA DeLuxe

Gdy zobaczyłem tę gierkę [redacted] automacie [redacted] jakimś salonie gier, od [redacted] się [redacted] niej zakochałem. Pamiętam, jak wydawałem wszystkie pieniądze, [redacted] do grosza, aby chociaż [redacted] minutę dłużej [redacted] nią pograć... No cóż, salon z automatami (jak to się wtedy nazywało) splajtował, [redacted] ja zacząłem myśleć [redacted] samobójstwie... Z tego stanu wyrwała mnie firma Sega Enterprises, która wydała ową grę [redacted] peceta.

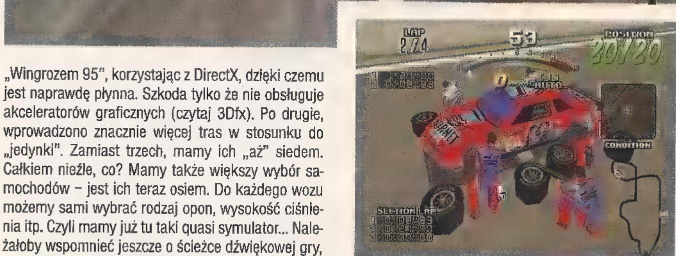


INFO

Wydawca:	**Sega**
Producent:	**[redacted] PC**
Data [redacted]	**Już [redacted]**
Cena:	**Nieznana**
Dystrybucja:	**Brak**
Platforma:	**[redacted], Saturn**
Wymagania Techniczne:	**Pentium90**
SVGA, 16MB RAM, 2xCD-ROM, Win95	

Firma Sega, jakoś nigdy nie miała farta do konwersji gier konsolowych na peceta. Pierwszą z nich był wspaniały „Virtua Fighter" (w tej chwili jest już także udana konwersja „Virtua Fighter 2"). Muszę stwierdzić, że był to naprawdę dobry produkt. Świetna grywalność w połączeniu z poprawioną grafiką w stosunku do wersji automatowej sprawiały, że była to czadowa pozycja. Idąc za ciosem firma Sega wydała „Sega Rally Championship". Moim zdaniem była to beznadziejna konwersja. Później pojawił się „Virtua Cop", który był za krótki i za łatwy i nie posiadał pistoletu. Zabawa może i była fajna, ale zdecydowanie za krótka... Potem pojawiła się gierka „Daytona USA", której konwersja w pierwszej chwili ucieszyła mnie, ale później zasmuciła. Dlaczego? Ogromne wymagania sprzętowe, tylko trzy trasy, beznadziejna muzyka – po prostu szkoda gadać. I żyłoby się dalej spokojnie, gdyby owa firma nie wydała „Daytona USA Deluxe". Zdziwiło mnie to na maksa, ale niezwłocznie przystąpiłem do grania. I muszę powiedzieć, że gra jest naprawdę dobra. Nie jest to żaden megahit na miarę „Rally Championship" czy „Need for Speed", ale można sobie w nią zdrowo popykać... Jakie wprowadzono zmiany w stosunku do oryginału? Po pierwsze, usprawniono engine gry. „Daytona USA Deluxe" nie ma już takich ogromnych wymagań sprzętowych jak poprzednik. Do w miarę płynnej jazdy w trybie VGA wystarczy „już" P120 i 16 MB RAM. Oczywiście gra chodzi pod „Wingrozem 95", korzystając z DirectX, dzięki czemu jest naprawdę płynna. Szkoda tylko że nie obsługuje akceleratorów graficznych (czytaj 3Dfx). Po drugie, wprowadzono znacznie więcej tras w stosunku do „jedynki". Zamiast trzech, mamy ich „aż" siedem. Całkiem nieźle, co? Mamy także większy wybór samochodów – jest ich teraz osiem. Do każdego wozu możemy sami wybrać rodzaj opon, wysokość ciśnienia itp. Czyli mamy już tu taki quasi symulator... Należałoby wspomnieć jeszcze o ścieżce dźwiękowej gry, która jest po prostu świetna. Doskonałe rockowe kawałki, nagrane na płycie w formie audio track'ów, idealnie pasują do wyścigu, w którym najważniejsza jest szybkość i dynamika jazdy. Trzeba jeszcze dodać, że owe kawałki są całkiem udane, więc można posłuchać ich nawet na domowym odtwarzaczu CD. Co do efektów dźwiękowych – są na standardowym poziomie, czyli nic nadzwyczajnego. Bo co może być nadzwyczajnego w ryku silnika, zgrzycie karoserii ocierającej się o bandę czy w „zwykłym" dachowaniu? Sama gra jest po prostu dobra. Startujemy naszym samochodem i ścigamy się z innymi pomyleńcami na trasie. Warto czasem zepchnąć przeciwnika z drogi na bandę, ale raczej nie radzę tego robić za często, ponieważ komputer odpłaci nam pięknym za nadobne... Jeśli ktoś szuka realistycznych wyścigów, to od razu mu odradzam tę grę – jest to po prostu zwykła zręcznościówka. Gdy za mocno walniemy w ścianę, nasz gruchot wzbija się w powietrze, zataczając przy tym piękne kręgi. Ale nie ma się co martwić – zawsze spada na cztery koła... Podsumowując, jest to średnia zręcznościówka, na którą bym nawet nie zwrócił uwagi, gdyby nie fakt, że kiedyś straciłem dużo czasu (i pieniędzy) przy jej automatowym pierwowzorze. Jeśli ktoś chce sobie poszaleć, nie zwracając uwagi na realizm, to jest to gra dla niego. ***Szycha***

[redacted] jest [redacted]egahit [redacted] [redacted] „Rally Championship" ale [redacted]bie [redacted] nią [redacted] popykać...





Grafika 75% Grywalność 80%
Oryginalność 50% Dźwięk 85%

Całkiem fajna zręcznościówka w przerwie między kolejnymi misjami „Red Alert".

WERDYKT 79%





Ignition

Pojawiła się tak nagle, jak czekolada w sklepach [redacted] komuny. Nikt nic nie słyszał, [redacted] tu bach! I mamy kolejną gierkę [redacted] stylu „Micro Machines". Należy jednak dodać, że produkcje te trochę różnią się między sobą...

INFO

Wydawca:	Virgin
Producent:	UDS
Data wydania:	Już jest
Cena:	145.00
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium100 SVGA, [redacted] RAM, 2xCD-ROM, Win95

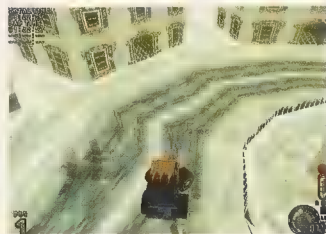
Niestety, nie wystarczy ściągnąć wygląd i wielkość pojazdów, należy jeszcze dodać „to coś", co powoduje, że dziew... ludzie podchodzą do komputera z nazwą gry na ustach. Niestety... muszę wyznać, że w „Ignition" niewątpliwie brak tego pierwiastka.

[redacted] Impression

Pierwsze wrażenie jest jak najbardziej pozytywne: pogmatwane tory ze zmiennymi, dopracowanymi warunkami pogodowymi, ciekawe pomysły malutkich samochodzików (Autobus Szkolny – przy dopalaczu wrzeszczy dzieciarnia, dżip, garbus, TIR, radiowóz policyjny i wiele innych – w sumie dziewięć wozów) i scenerii, opcja multiplayer z możliwością grania na jednym komputerze (tzw. split-screen). A o co się w gierce rozchodzi? Sprawa jest prosta, jak konstrukcja cepa ręcznego: jeździmy mikrosamochodzikami po torach, umiejętnie nimi kierując i używając dopalaczy nitro, musimy wygrać. Czyli dojechać jako pierwszy na metę. Przeciwników można spychać z trasy, co owocuje ich zniszczeniem i... ponownym pojawieniem się na torze po kilku sekundach. Ciekawie pomyślane, bo raz: my nie kończymy wyścigu, gdy nas zrzucą, a dwa: nie jesteśmy narażeni na monotonię grania w samotności. Gra jest podzielona na ligi: beginner, average, expert i mirror. Po ukończeniu każdej z lig mamy dostęp do ukrytego samochodu czy też toru. Wozów jest w grze dziewięć (licząc ukryte) i bodajże siedem tras – wszystko wygląda olśniewająco.

[redacted] I Dźwięk

stoją na przyzwoitym poziomie. Są doskonale oddane warunki pogodowe, dopalacze, ślady opon na drodze czy wreszcie obiekty samochodzików. Programiści zaimplementowali programowe rozmywanie i wygładzanie tekstur i krawędzi. Nie są wymagane jakieś specjalne dopalacze 3D czy inne rozruszniki. Mamy do wyboru trzy rozdzielczości: 230x200, 640x480 i 800x600. We wszystkich gra działa dość szybko i płynnie. Dźwięk, jak to dźwięk – w gierkach tego typu nie ma go jakoś specjalnie dużo. Odgłosy pracy silnika, dodatkowe dźwięki wydobywające się podczas „dopalaczowania" i... nic poza tym. Muzyka jest okej, taka, jaka być powinna aby podtrzymywać klimat. I to tyle, co można powiedzieć o otoczce gry. Aha: intro jest wyraźnie szowinistyczne, mianowicie pokazuje, jakim niebezpieczeństwem na szosie jest kobieta :-). I słusznie...



Sprawy Okołogrywalnościowe

Przyjemność z grania jest średnia. Bo i owszem – na początku gra porywa, ale potem człowiek zaczyna się zastanawiać – po co się męczyć i grać. Program już na początku pokazuje wszystko, co w sobie kryje. Nie zawiera niespodzianek i na tym polega jego największa wada. Uważam, że autorzy powinni dodać troszkę urozmaiceń, jak np. bronie, miny czy bonusy na drodze. A tu nic. Ani widu, ani słychu. Niestety, po kilku dniach grania zabawy robi się tyle co kot... to znaczy mężczyzna napłakał :-). No, chyba że ktoś fanatycznie lubi jeżdżenie w takich gierkach, a już zwłaszcza, jeśli ma niezbyt mocny

Sprzęt

Albowiem gra działa już dość dobrze na P100, na P120 da się grać w SVGA, a na 166 już ze wszystkimi bajerami typu mip-mapping. Gra wymaga tyle RAM-u, ile zapewne już masz od dawna (tak przynajmniej powinno być), czyli 16 MB i około 50 MB HDD. Działa bez problemów z gusem (DirectX 5) i lamer blasterem. Tak więc,

[redacted]wując

gra jest śliczna i... nudna. Dobrze wykonana, ale niestety spaprana pod względem merytorycznym. In plus można zaliczyć opcję multiplayer (standardowy DirectPlay: modem, kabelek, Internet i sieć lokalna IPX). Natomiast sporym minusem jest znikoma grywalność. Niestety... brakuje owego magicznego pierwiastka, który przykuje do gry na trochę więcej czasu niż ten potrzebny do poznania gry na tyle, aby napisać recenzję. Jeżeli nie masz na co wydać pieniędzy, to kupuj, ale niestety, na własną odpowiedzialność. Aha, warto może jeszcze wspomnieć, że gra jest również w wersji dla DOS-u.

CeFeK [redacted] Ignition-RIdeur

Grafika 84% Grywalność 48%
Oryginalność 57% Dźwięk 86%

Dobrze wykonana, ale nudna jak konferencje prasowe. Brakuje jej kilku ważnych rzeczy. Szkoda, bo mógłby być spory sukces...

WERDYKT 63%

Speedboat Attack

Firma Criterion Studios, mająca na sumieniu średnio udane aczkolwiek całkiem oryginalne „Scorched Planet", tym razem zabrała się za oklepany gatunek gier komputerowych – wyścigówki. PeCety przeżywają ostatnimi czasy nawał różnego typu „Formuł 1" i „Rally'ów". Podejrzewam, że gracz znudzony rajdówkami różniących się od siebie grafiką i dźwiękiem chętnie sięgnie po coś oryginalnego.

INFO

Wydawca:	**Telstar**
Producent:	**Criterion Studios**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**145.00**
Dystrybucja:	**Marksoft**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium90 SVGA, 16MB RAM, 2xCD-ROM, Win95**

Ta gra jest nowym spojrzeniem na stary gatunek. Spróbuję przybliżyć Wam ten całkiem ciekawy tytuł. Na początek chciałem pogratulować firmie Criterion Studios za nadanie swojemu najnowszemu dziecku nazwy, która kojarzy się raczej z kiczowatymi gierkami na Atari lub z serią zabawek do kąpieli niż z porządną grą na PC. Gra okazuje się być bardzo rajcującą symulacją... motorówki. Sadzają nas za sterami olbrzymiej łajby mającej liczbę koni mechanicznych, której nie powstydziłoby się niezłe Ferrari i każą płynąć przed siebie. Na trasie, składającej się z kilkunastu połączonych jeziorek, napotykamy najróżniejsze przeszkody, takie jak miny i działa laserowe. Nie jesteśmy jednak tak bezbronni, jakby się to mogło wydawać. Do dyspozycji mamy „misilki" i giwerę nie najmniejszego kalibru, bardzo pomocną przy usuwaniu wszystkich, którzy uważają się za lepszych od Ciebie. Czysta gra jest możliwa, ale skoro podsuwają smakołyki pod nos... Nie ma to, jak uraczyć kogoś rakietą, zepchnąć na minę czy przyjąć serię pocisków przeciwpancernych na pysk. Pełna ekstaza! Wyścigi są cholernie dynamiczne i szybkie, w przeciwieństwie do flegmatycznego, wykonanego bez ładu i składu intro (ciekawe czy to sprawka tego samego debila, który skomponował muzykę). Przed wyścigiem musimy wybrać jedną z pięciu tras (każda w dwóch sceneriach, co w sumie daje 10) i jeden z pięciu pojazdów. Te różnią się czterema parametrami: prędkością, pancerzem, przyspieszeniem i zwrotnością. Nie muszę chyba wyjaśniać, w jakim stopniu wybór łajby wpływa na resztę gry. Niestety, wszystkie te łodzie nie istnieją w rzeczywistości (nawet nie możemy się nic dowiedzieć o parametrach silnika). Autorzy mogliby się trochę wysilić i zamieścić różne Yamahy czy „Mitsubiszki". Szkoda że tego nie uczynili... Być może dlatego, że rynek ślizgaczy nie jest tak duży, jak rynek samochodów. Nie dysponujemy arsenałem uzbrojenia, mamy tylko karabin i wyrzutnie rakiet, a amunicji trzeba szukać na torze. To, wprawdzie ogranicza zapędy destrukcyjne gracza, ale jest minusem gry. Ciekawym dodatkiem są wyścigi z własnym cieniem, czyli naszym poprzednim lub najlepszym wynikiem. Wkurzające jest to, że cień wydaje się jechać bezbłędnie. W rzeczywistości jest naszym dokładnym odwzorowaniem, z pobijania rekordu. Komentator sypie pochwały po każdym zakręcie, z którego wybrnęliśmy bez wgniecenia karoserii naszej łajby. Słychać milutki warkot potężnego silnika, tłumy na widowniach wrzaskiem zagrzewają Cię do walki, a muzyka... hmm... No właśnie, z głośniczków płynie jednostajna i spokojna muzyczka – taka seria dźwięków przypominająca disco bardzo niskiej jakości. Reszcie oprawy dźwiękowej nie mam nic do zarzucenia – ptaki popiskują, delfiny wydają typowe dla siebie dźwięki, a jeżeli potrącimy ponton z rybakiem usłyszymy krótki wrzask zakończony pluskiem. Wave'y nie są najlepszej jakości, ale w zupełności wystarczają. Plansze są całkiem krótkie i nieskomplikowane, zawierają dużo otwartych przestrzeni, co zapewnia bezproblemowe wyprzedzanie i miejsce na walkę. Scenerie są bardzo ciekawe: możemy pływać wzdłuż karaibskich plaż, obserwując skaczące delfiny, gdzieś koło bieguna i po śródlądowych jeziorach. Jest też coś w rodzaju innej planety – kompletny niewypał! Zdecydowanie najlepszą stroną „Speedboat Attack" jest grafika. Wszystkie łodzie motorowe, jak i elementy scenografii, takie jak zamki, mosty itd., są teksturowanymi bryłami. Przeciwnicy zaś tnąc wodę niczym nóż laserowy skórę, zostawiają za sobą długie smugi spienionej cieczy. Woda jeszcze w żadnej grze nie wyglądała tak wspaniale – krystalicznie czysta, pokryta drobnymi fałdami, wytworzonymi przez drgania silnika. Czasami ma się ochotę zajrzeć od góry w monitor i obejrzeć dno. Nie mogę sobie wyobrazić tej gry na 3Dfx (obsługiwane) ale, jak to zwykle z Voodoo bywa, będzie się prezentować jeszcze lepiej. Zaskakują wymagania sprzętowe, niskie jak na produkt tej klasy (obsługa MMX), Pentium 100 MHz wystarcza do zabawy bez detali, a P133 zapewnia pełny odlot. „Speedboat Attack" jest bardzo ciekawym połączeniem zręcznościówki z rajdówką, w której można również rozgrywać (i wygrywać) mistrzostwa z innymi. Polecałbym ją ze względu na ciekawą koncepcję i ładną oprawę graficzną, ale muszę zaznaczyć, że ma kilka minusów, o których napisałem wcześniej. ***Piotrek***

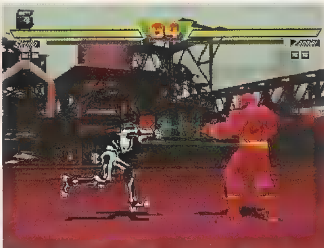


Grafika 82% Grywalność 80%
Oryginalność 75% Dźwięk 59%

Wspaniała grafika, wysoka grywalność, niskie wymagania sprzętowe i niezbyt dużo wad powodują, że jest to pozycja warta uwagi.

WERDYKT **74%**





pojedynku pokonać oponentów oraz zmierzyć się z samym gen. Bisonem. W programie można odnaleźć kilka naprawdę pomysłowych chwytów. Grafika stoi na dość wysokim poziomie, jest bardzo kolorowa, szybka, dynamiczna i przy tym płynna. Postacie są naprawdę fajowe: np. Ken i Ryu to dokładnie jak w moich wyobrażeniach dwójka napakowanych kolesi o niesamowitych umiejętnościach. Bison jest jeszcze groźniejszy i większy niż kiedykolwiek. Tła też są wspaniałe i pełne życia, choć niestety ciągle 2D. Za to scena w kanalizacji miejskiej wymaga wyróżnienia — walczysz, brodząc stopami w wodzie, która właśnie spłynęła z miejskiego rynsztoku. Słychać jej szum i

Street Fighter EX plus α

Już na sam dźwięk słów „Street Fighter", większości normalnych giercowników-mordobijców przechodzą po plecach ciarki. Żaden normalny gość uwielbiający gierki tego typu, nie mógł przeoczyć tak kultowej produkcji, a jeśli tak było, niech lepiej się do tego nie przyznaje.

No, tak – może ktoś powiedzieć – gierka kultowa, ale w dobie dzisiejszych trójwymiarowych wodotrysków jej grafika 2D traci myszką. Do takiego wniosku doszli również gostkowcy z Capcom i postanowili wydać trójwymiarowego „Street Fightera"...

Z olbrzymią niecierpliwością oczekiwałem na pojawienie się owego tytułu. Produkcja spod znaku „SF" – nie, to po prostu nie może być chłam, no i jeszcze ten trzeci wymiar – zapowiadała się czaderska kompilacja. I oto nadszedł wreszcie dzień premiery – „SF" był na ustach wszystkich fanów mordobić – zarówno tych starych wyjadaczy, jak i nowo przybyłego bractwa superkonsolowego. Oto com sam widział...

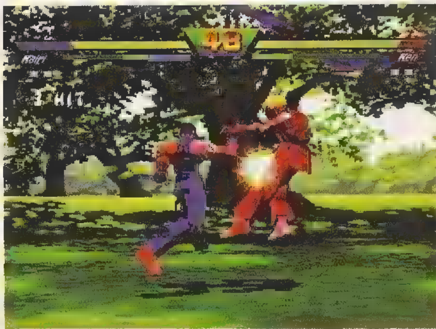
Po odpaleniu maszyny mym oczom ukazuje się doskonale znana wszystkim (wtajemniczonym) postać Ryu i tuż po nim Kena. Mówię Wam, naprawdę czadowo wyglądają teraz w 3D! Koderzy nie szczędzili poligonów na modelowanie postaci. Spotkało mnie jednak małe rozczarowanie – intro nie dość, że nie jest 'silikonicznie prerenderowane', to na dodatek nie opowiada nic o turnieju, a poza tym jest bardzo krótkie. Pokazuje za to bajeranckie „specjale" w wykonaniu nieśmiertelnego duetu (for newcomers: Ken&Ryu). Oki, ale przecież nie intro przesądza o grywalności produkcji (no może trochę).

Po chwili wita nas główne menu, a w nim wiele opcji: klasyczne Arcade, Vs i Time Attack, umożliwiające pojedynek z CPU, kumplem na dwa pady i z czasem. Autorzy umieścili także czadowe Survival (jednym gościem rozwalasz po kolei kolejnych fighterów z brygady komputera) i Team Battle (Twój zespół zabijaków kontra team kompa). Ale to, co najbardziej podwyższa grywalność, to moje dwie ulubione opcje: Watch i Practice. Watch jest naprawdę efekciarski – nawet się nie spostrzeżesz, gdy pojedynki komputerowych fighterów zastąpią Ci obejrzane 100 razy „SF anime" czy „Enter the Dragon" z Brucem. Mnogość dostępnych widoków (w tym super-ultra-mega-blast-kozak-view z oczu postaci) czyni tę opcję klasą samą w sobie.

INFO

Wydawca:	Virgin
Producent:	Capcom
Data wydania:	Już jest
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	LIM
Platforma:	PSX
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Oki, czas na konkrety. Otóż 10 już edycję turnieju o tytuł największego wojaka ulic i przedmieść otwiera wachlarz aż 23 uczestników. Przybyli zarówno dobrze znani: Guile, Chun-Li czy Dalshim, jak i zupełnie nowi i tajemniczy: Skulomania, doktor Dark czy Kairi (mój character). Dostępne są także 4 postaci ukryte: Gamma i Beta – dwie struktury z przyszłości (real coolerz), Evil Hokuto i Evil Ryu. Sama walka odbywa się na niczym nieograniczonej połaci ziemi (jak w „Tekkenie"), w najróżniejszych zakątkach globu. Aby zdobyć tytuł Ulicznego Wojownika, należy w śmiertelnym



widać załamywanie i rozbryzgi przy każdym ruchu. Mówię wam, XXXtra!!! Z muzyką jest podobnie – bardzo dobrze współgra z całością. W menu opcji istnieje funkcja odsłuchania wszystkich, obecnych w grze utworów muzycznych oraz obejrzenia zakończeń dla postaci, którymi ukończyliśmy zmagania. Fajnie, nie? Warto wspomnieć jeszcze o szalenie rozbudowanej opcji Practice, gdzie podwyższyć można wszystkie umiejętności, poprzez określony rodzaj treningu i postawę przeciwnika oraz listę specjali.

Spoko, ale jak się w to gra? Hmmm, cóż – może to nieładnie tak mówić wprost, ale „SFEX" nie jest raczej 'prawdziwą' bijatyką 3D. Why, zapytacie? Brakuje możliwości uskoku na boki czy choćby dowolnego uniku. Nie ma też opcji podbiegnięcia czy szybkiego odwrotu w obronie przed ciosem. Również nie odnalazłem czegoś na wzór reversali, złożonych technicznie kombosów czy innych tego typu elementów. Miłośnicy „Tekkena", „Soula" czy „BAT" nie odnajdą tu raczej kontynuacji swego ulubionego tytułu. Gra przywodzi na myśl raczej wcześniejsze produkcje serii „SF", a jedyną różnicą wydaje się być kilka postaci no i 3 wymiar – ale tylko w grafice. Innym mankamentem jest sposób walki – sorry, ale walka, gdzie zawodnik po raz 10 z rzędu próbuje mnie 'zażyć' tym samym fireballem nie przywodzi na myśl najnowszej produkcji superkonsolowej. Repertuar ciosów postaci też nie jest zbyt duży – menu podaje ich dosłownie garstkę. Kombosy – owszem są, ale jakie: 10 hit, 15 hit – za pomocą kombinacji 2 czy 3 ruchów. I co, zrzedły wam miny? Podsumowując, chciałbym nową produkcję Capcomu polecić przede wszystkim tym, którzy serię „SF" noszą już głęboko w swym sercu oraz tym, którzy od konsolowej bijatyki oczekują tempa, efektów i bajerów – nie zaś spokojnej i taktycznej poezji pojedynku. Tym pozostałym proponuję „EXa" potraktować, jako nowe doświadczenie w gatunku. **Vidget**

Grafika 89% Grywalność 80%
Oryginalność 75% Dźwięk 85%

SF EX okazuje się być tylko dwuwymiarową walką w trójwymiarowej oprawie. Gratka dla fanów serii Capcomu!

WERDYKT 82%





INFO	
Wydawca:	SCEE
Producent:	SCEA
Data wydania:	Już jest
Cena:	199.00
Dystrybucja:	Sony Poland
Platforma:	PSX
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Rally Cross

Gra powstała dzięki firmie Sony, która w tego typu produkcjach ma już pewne doświadczenie („2Xtreme", „TwistedMetal", „JetRider").

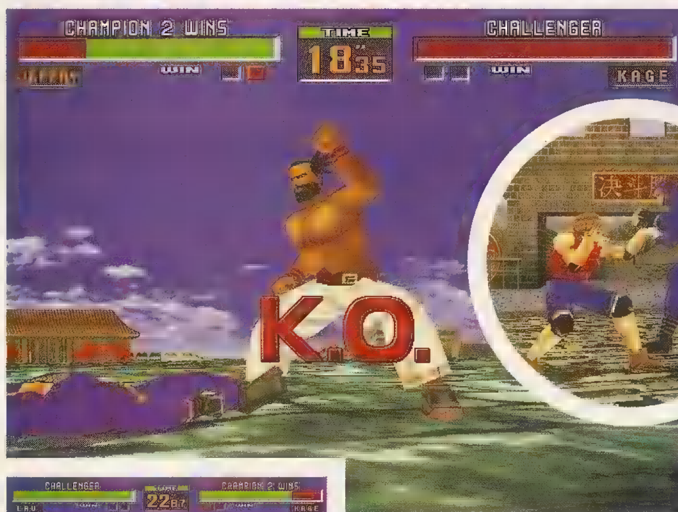
Jak łatwo się domyślić po tytule, jest to symulacja wyścigów rajdowych, dzięki której możemy sprawdzić swoje umiejętności na sześciu zróżnicowanych trasach. „Rally Cross" oferuje nam kilka trybów rozgrywki, jak choćby sezon (wszystkie trasy kolejno, na punkty), pojedyncze wyścigi oraz uwaga... wyścigi nawet dla czterech graczy jednocześnie! Ekran telewizora podzielony jest wtedy na cztery równe części i mamy okazję poprzepychać się na trasach z kumplami. Daje to mnóstwo dobrej zabawy, a i trenuje przed rozgrywką z komputerowymi przeciwnikami. Aby uatrakcyjnić grę w sezonie, autorzy wprowadzili kilka trybów ścigania (zwykły, na czas, naprzeciwko siebie itd.). Ponadto, na każdej z tras przyjdzie nam się ścigać dwa razy — w zwykłym i przeciwnym kierunku (na niektórych trasach bardzo to utrudnia przejazd). Jako kolejny dodatek, każdy z torów ma trzy wersje (skróty, pętle, dodatkowe odcinki), które pozwalają na taktyczne zaplanowanie wyścigu (czasem lepiej wjechać w boczną uliczkę, aby wyjechać przed przeciwników na następnym zakręcie). Gra ma zupełnie zróżnicowaną, kolorową grafikę, pomysłowo zaprojektowane trasy i specyficzny klimat (tryskające spod kół błoto i woda, samochody koziołkujące po muldach itp.). Nie jest to może poziom, jaki reprezentuje V-Rally (większe piksele, mniejsze tempo gry), ale pamiętać też należy, że gra stara się pokazać wyścigi bardziej „dzikie" - trasy są kilkupoziomowe, pełno na nich wybojów, wyskoczni, ostrych zakrętów i innych przeszkód w stylu rajdowym. Dlatego też szybkość jazdy oscyluje w granicach 120-150 km/h. Bardzo dobrze wypada także oprawa dźwiękowa — muzyka trafiła w moje gusta (ostry hardrock), doskonale pasując do klimatu zmagań na torze, natomiast efekty towarzyszące stłuczkom, pluski wody itp. są wykonane całkiem realistycznie. Dobrze prezentuje się też grywalność Rally Cross — poziom trudności nie jest przytłaczający (choć pewien trening jest wymagany), istnieje sporo tras (a w zasadzie możliwości przejazdu), ponad 20 samochodów (różniących się nie tylko wyglądem, ale także przyspieszeniem, przyczepnością oraz prędkością maksymalną). Są trzy poziomy trudności (Rookie, Veteran i Pro), które różnią się nie tylko liczbą dostępnych tras i samochodów, ale także umiejętnościami, jakie prezentują kierowcy (lepiej wchodzą w zakręty, perfidniej zajeżdżają drogę, są szybsi). Podsumowując, produkt jest warty swojej ceny — mimo tego, że nie jest tak dobry jak V-Rally, to trzeba przyznać, że szybko się nie znudzi, w szczególności jeśli masz kumpla/brata/siostrę (niepotrzebne odstrzelić) i drugi joypad — wtedy zabawa zaczyna nabierać rumieńców. Jeśli znudziły Ci się wyścigi Formuły 1 i masz dość „Ridge Racer'a", śmiało sięgaj po „Rally Cross" - przez kilkanaście wieczorów nie będziesz się nudził. ***Baron Jack***




Grafika 80% Grywalność 85%
Oryginalność 60% Dźwięk 60%

Gierka dla wszystkich tych, którym znudziły się wyścigi Formuły 1 oraz „Ridge Racer".

WERDYKT 76%







Virtu

INFO

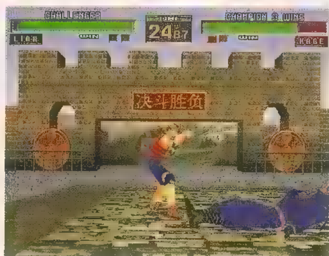
Wydawca:	**Sega**
Producent:	**Sega PC**
Data wydania:	**Już [redacted]**
Cena:	**Nieznana**
Dystrybucja:	**[redacted]**
Platforma:	**PC, [redacted]**
Wymagania Techniczne:	**Pentium90 SVGA, [redacted] RAM, 2xCD-ROM, [redacted]**

Szkoda tylko, że pod winscozę 95. Może najpierw krótki rys historyczny gatunku mordobić 3D na PeCeta. Kiedyś, w zamierzchłych czasach karty EGA powstawały na blaszaka gierki dwuwymiarowe. Miały statyczne tło i dwóch zawodników, którzy bili się ze sobą (co zresztą oczywiste). Tło nie było może aż tak do końca statyczne, bo czasem ktoś sobie ruszył ręką czy nogą. Jednak developerzy doszli do wniosku, że bez głębi gra się ch... erlawo. Ktoś wreszcie wpadł na pomysł, jak dodać trzeci wymiar do bijatyk. I tak powstał gatunek mordobić 3D – efektownych i dopracowanych graficznie (bo postacie były też trójwymiarowe). Karierę zaczęło robić słowo „poligon", modne w środowisku „branżowym" – wiadomo że liczba słów powiedzianych o danej grze rosła wprost proporcjonalnie do ilości poligonów, z których zbudowane były postacie walczących. Na superultra automatach zawodnicy składają się z ponad pół miliona wielokątów, połączonych w bryły, z których z kolei składa się cała postać gladiatora/ki. Ale wracając do historii: wszystko zaczęło się „sławnym" „FX Fighterem". Sławnym z powodu braku grywalności. „FX" długo na naszych dyskach nie posiedział i bez żalu nacisnęliśmy 'F8' na katalogu z tą grą. Jakiś czas później powstała wersja deluxe, ale było to jak lody w podwójnym wafelku. Po nieszczęsnym prekursorze programiści z Sega-PC wydali część pierwszą „Virtua Fighter", która na nieszczęście działała pod Wingrozą 95 w czasach, kiedy P200 był jeszcze rzadko spotykany, nawet na giełdzie. Między jej częścią drugą zawitały na nasze dyski „Wojownicy Czasu" („Time Warriors") i konwersja PSX'owego przeboju „Battle Arena Toshinden". Ale to była, jeśli można tak powiedzieć, cisza przed burzą. Teraz mamy „Virtua Fighter 2" i uważam, że każdy szanujący się fanatyk/wielbiciel gatunku powinien chociażby przejść demo albo pomyśleć poważnie nad zakupem wersji pełnej gry. A teraz uwaga, jako człowiek zahartowany w bojach przymierzam się i uwaga... aj–ja!

Cios w Przeciwnika,

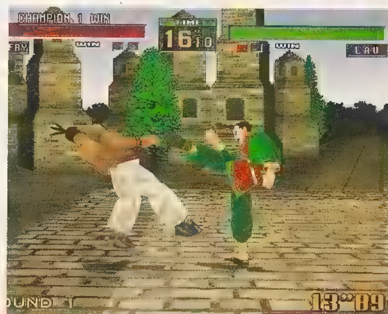
który notabene przy maksymalnych detalach wygląda znakomicie. W grze mamy dziesięciu zawodników (rzecz oczywista – obojga płci), teraz zapodam pokrótce ich charakterystyki (w formie zwięzłej, aby nie zanudzić ludzi, których to nie ciekawi). Z numerem startowym 1 występuje zawodnik o typowo japońskim imieniu, Panie i Panowie, Aakira! Ten młody, skośnooki człowiek zajmuje się zarabianiem na chlebek, jako nauczyciel kung-fu. Jego hobby to, jak (nie)łatwo się domyślić, kung-fu. Następnym zawodnikiem jest czerwonowłosy wrestler Wolf. Jego ulubione zajęcie w czasie wolnym to... śpiewanie karaoke. Artysta-śpiewak, patrzcie państwo... Trzecim z kolei plejerem jest Shun. Shun zajmuje się medycyną naturalną – leczy ziołami i dzieleniem włosa na czworo. Jogo hobby jest w miarę normalne i praktykowane nie tylko w jego ojczystych Chinach, ale także na naszej szerokości geograficznej – ni mniej, ni więcej, tylko picie alkoholu. Cóż za szczerość i odwaga, przyznać się do takiego haniebnego zamiłowania. Ko-













Wyczekiwana przez fanatyków gatunku, a także przez handlarzy piratami. Przechodzona wzdłuż i wszerz przez posiadaczy Sega Saturn. Grywalna i dynamiczna „Virtua Fighter 2" zawitała wreszcie na hadekach pecetowców...

lejnym Obijaczem-Mord-I-Innych-Członków jest francuski student Lion, który uwielbia noże I inne tego typu gadżety. Lion nie jest postacią ani ciekawą, ani kontrowersyjną, więc długo o nim mówić nie warto. Przejdźmy do reprezentanta stylu Koen Qung – Lao! Lao to obywatel Chin, będący kucharzem okrętowym. W przerwach między gotowaniem a gotowaniem, zajmuje się... czytaniem chińskiej poezji. Ciekawe — nasi dzielni zawodnicy prowadzą bardzo urozmaicone życie wewnętrzne (zwane też duchowym)... Dwudziestoośmioletni Japończyk Kage-maru jest Ninją. Jego ulubionym zajęciem, poza oczywiście ostrzeniem słynnych gwiazdek, jest... gra logiczna Mahjong. Inteligent. Amerykaniec Jacky, walczący w stylu kuny, jest z zawodu kierowcą formuły Indy (bierze udział w zawodach IndyCar), a jego pasją jest trenowanie tego jakże szlachetnego sportu. Namiętnością Jeffryego jest słuchanie i komponowanie muzyki reggae, a rodzinę utrzymuje pracując na morzu jako rybak (pozdrowienia dla wszystkich rybaków słuchających reggae!). Teraz przejdźmy do tak zwanej (zaręczam, że tylko tak zwanej) płci słabej. Pai, z wyglądu słaba kobietka jest gwiazdą filmu akcji, ze słabością do tańca (walce i te rzeczy). I last but not least, Sarah, walcząca w stylu Jeet Kune Do. Jest studentką i uwielbia latanie samolotami (a konkretnie nurkowanie). Jeśli kogoś zaklasyfikowałem nie do tej płci to bardzo przepraszam, ale zdarza się to ludziom, którzy nie wypisują płci na kartce, na której mają dane zawodników. Każdy z nich walczy doskonale, więc przygotujmy się do

Cios w Oko i Ucho,

czyli podsumowania oprawy: graficznej i dźwiękowej. Graficznie program ustala nowe standardy w oprawie gier tego typu. Co zresztą przy prawie zerowej liczbie tytułów nie jest takie zadziwiające. Wszystkie postacie składają się naprawdę z wielu poligonów. Dwieście tysięcy? Sto pięćdziesiąt? To dużo, zwłaszcza jeśli pamiętamy „FX Fightera". Zawodnicy są płynnie animowani (aby zobaczyć dokładność odwzorowań, należy włączyć sobie „Slow Mode"... te obroty głową, marzenie!) W dodatku mamy możliwość wyboru między grafiką w trybie 640x480 w 256 lub 65535 kolorach. To naprawdę widać. Wszystko jest cieniowane, a areny, niebo i tła dopracowane. Oczywiście, wielkość aren da się zmienić, po to aby uczynić pojedynek ciekawszym. Od strony dźwiękowej gra jest poprawna, ale nie wnosi nic nowego do swego gatunku. Poza podkładem muzycznym — po kilkunastu minutach grania staje się lekko męczący i powoduje miarowe zaciskanie zębów... ale na szczęście nie dźwiękiem bijatyka żyje.

Cios w Mózg i Procesor

Na pierwszy ogień pójdzie centralny ośrodek sterowania człowieka, a potem komputera. Poziom trudności przeciwnika na poziomie Easy jest wręcz nieprzyzwoicie łatwy, natomiast na Hard – wręcz przeciwnie. Każdy więc znajdzie coś odpowiedniego dla siebie. A jeśli myślisz, że najtrudniejszy jest dla Ciebie za prosty, to masz dwa wyjścia: pierwszy to obejrzenie filmików z walkami mistrza Japonii „VF2" i dalsze trenowanie, a drugi — spróbowanie swoich sił w rozgrywkach multiplayer: kabelek, modemik, Internet lub sieć lokalna. Zagłębienie się w te szczegóły zostawiam Szyszce, czyli człowiekowi od gier sieciowych. Teraz będzie uderzenie w silikon, czyli wymagania sprzętowe. Mianowicie: grać się da od biedy na P90 16 MB RAM, ale „Virtua Fighter 2" znośnie działa dopiero na P133. Na P166 można już grać w trybie Hi-Color, ale jeszcze z wyłączonymi cieniami, detalami areny itd. Na P200 nie ma zbytniej różnicy. No, chyba że ktoś jest szczęśliwym posiadaczem 3Dfx. Wtedy niech sobie te cyferki pomnoży przez 0.6 i dostanie wartości zegara, przy których gra się doskonale w świetnej oprawie graficznej i oczywista, blurowanymi teksturami. Ach, 3Dfx... Przy okazji: mój brat zapytał, dlaczego w tej grze nie ma krwi...

Cios w Podsumowanie

sugeruje nam, że tę grę warto mieć w swojej kolekcji, jeśli uwielbiasz gry tego typu i jeśli chcesz troszeczkę w nie popykać. Możliwość gry w multiplayerze, oprawa I ilość zabawy przekonują nas do tego, że „VF2" być może jest jedynym przedstawicielem tego gatunku na PeCeta, który jest wart uwagi. A wiadomo, że jak się nie ma co się lubi, to się lubi co się ma :). **Kahn-CeFeK**

Grafika 90% Grywalność 81%
Oryginalność 70% Dźwięk 80%

Ot, najlepsza bijatyka 3D na peceta. Jeśli lubisz ten gatunek, to prawdopodobnie już w nią grasz i jeszcze długo będziesz to robił...

WERDYKT 84%

INFO

Wydawca:	Electronic Arts
Producent:	EA Sports
Data wydania:	Już jest
Cena:	155.00
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	PC, PSX, Saturn
Wymagania Techniczne:	Pentium90 SVGA, 16MB RAM, 2xCD-ROM, Win95

NHL 98

EA to w tej chwili chyba największy wydawca gier komputerowych. Ich programy cieszą się dobrą renomą, a wiadomo co ma uznaną markę samo się sprzedaje, chociaż nie zawsze jest to produkt najwyższej klasy.

Mariusz Czerkawski kojarzy nam się z dwoma rzeczami: po pierwsze z jego żoną Izabelą Skorupko (którą wszyscy bywalcy kin doskonale znają), po drugie z hokejem (a może na odwrót). Dzisiaj zajmę się drugim zagadnieniem, czyli hokejem, a pierwsze pozostawiam prasie „brukowej", która uwielbia grzebać w życiu osób publicznych. Electronic Arts i Mariusza Czerkawskiego łączy jedno – seria gier (no może jeszcze nie seria, ale za dwa – trzy lata spokojnie będzie można tak powiedzieć) pod tytułem „NHL", w których pan Mariusz figuruje jako zawodnik. National Hokey League (w skrócie NHL) to najlepsza liga hokeja na świecie (bo podobno wszystko co amerykańskie musi być najlepsze). Grają w niej nie tylko zawodnicy amerykańscy i kanadyjscy (chociaż kiedyś tak było), a także rosyjscy, czescy, słowaccy, skandynawscy, a od obecnego sezonu do Czerkawskiego dołączył drugi Polak – Krzysztof Oliwa, który gra w klubie New Jersey Devils i na początku sezonu może się jedynie pochwalić dużą ilością kar za zbyt ostrą grę. Co prawda hokej nie cieszy się taką popularnością na świecie jak NBA, ale jest to głównie związane z widowiskowością koszykówki oraz z tym, że podobnie



jak w piłkę nożną, może grać w nią każdy. Inny aspekt większej popularności koszykówki to pieniądze. Ilość kasy, jaką trzeba wydać, aby zagrać w kosza lub gałkę, jest nieduża. Z kolei aby zagrać w hokej na lodzie trzeba kupić: łyżwy, krążek i odpowiedni kij hokejowy oraz znaleźć lodowisko, co w ciągu ostanich zim było bardzo trudne. W związku z tym nie każdego zatem stać wynająć kryte lodowisko, a przecież nie w każdym mieście takie lodowisko istnieje. I w tym momencie nie pozostaje mi nic innego tylko polecić najnowszy produkt EA „NHL 98". Chociaż nazwa produktu brzmi bardzo poważnie, to sama gra to typowa zręcznościówka (tylko od czasu do czasu trzeba uruchomić mózg), choćby taka jak „NBA Live", ale – moim skromnym zdaniem – znacznie lepsza. Przede wszystkim daje znacznie większą satysfakcję z grania (tu słyszę jak część fanów „NBA Live" grozi mi spaleniem na stosie, ale ja jestem twardziel i się nie boję) i naprawdę jest bardzo dobrze dopracowana pod każdym względem. W dalszej części recenzji zamiast sadzenia kwasów na temat grafiki,



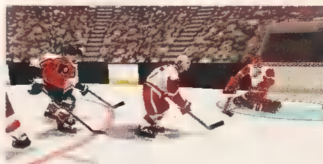
dźwięku i milionów innych pierduł bez ładu i składu, postaram się w miarę realistycznie przedstawić typowe przygotowanie do meczu i jego rozgrywkę, oczywiście w telegraficznym skrócie. Czym postaram się udowodnić, że „NHL 98" to naprawdę niezła gierka, w którą warto zainwestować. Pierwszą czynnością, jaką należy zrobić po obejrzeniu intro i wysłuchaniu odlotowej muzyki (naprawdę czad), która się przewija przez całą grę, jest ustawienie poziomu trudności. Ma to kolosalne znaczenie, gdyż różnice umiejętności między kolejnymi poziomami są zastraszające, a przecież nikt nie lubi przegrywać (przeważnie na początku). Koniecznie należy się zdecydować na rodzaj rozgrywki: czy będzie to gra treningowa, a może od razu ligę złożoną z 25 lub 82 meczów (druga propozycja jest niekulawa i naprawdę nie dla mięczaków). Pozostaje tylko ustawienie klawiszologii, różnego rodzaju opcji

Pora na PlayStation...

Do końca roku 1997 mamy jeszcze około 2 miesiące, a Electronic Arts już wydała kolejną część ze swojej sportowej sagi datowaną na rok 1998 – „NHL '98". Nie warto już chyba się rozpisywać na temat rodzaju i charakteru gry – przez te kilka lat firma przyzwyczaiła swoich klientów do najlepszych produktów i podtrzymuje tę passę nadal. Zasady rządzące grą nie uległy znaczącym zmianom. Dalej możemy brać udział w grze jako członkiem jednej z drużyn najlepszej ligi hokejowej świata – NHL. Jak przystało na produkty spod znaku EA, liczba opcji, możliwości rozgrywki, regulacja ustawień jest imponująca i lekko przytłaczająca dla mniej zorientowanych graczy. Starzy wyjadacze będą się jednak czuć jak u siebie w domu (albo i lepiej). To, co decyduje o postępie to niewątpliwie oprawa produktu. Przyznam się szczerze, że zawsze lubiłem produkty EA, ale to co zobaczyłem na ekranie mojego komputera, przeszło moje najśmielsze oczekiwania. Mogę stwierdzić, że grafika jest prawie fotorealistyczna, postacie wykonane tak dokładnie i animowane z taką dokładnością, że ma się wrażenie nie tylko pobytu na meczu, ale i czynnego brania w nim udziału. Co ciekawe, nawet przy dużej liczbie zawodników na ekranie, śledzącej kamerze i



odnośnie dźwięku i grafiki (gra obsługuje akcelerator 3Dfx) oraz składu i taktyki, która dla początkujących graczy jest mniej ważna, ponieważ na potrzeby programu stworzył ją trener Colorado Avalanche (zdobywca Pucharu Stanley'a – mistrz ligi) Marc Crawford. Gdy już wszystko jest ustawione, rozpoczynamy grę (należy przycisnąć krążek w prawym dolnym rogu). Wita nas panorama miasta w nocy (fajny efekt) oraz komentator, który mówi, w jakim mieście gramy, jak się nazywa hala w której jest rozgrywany mecz oraz najważniejsze kto z kim gra. Jak komentator się wyszczeka, to załapujemy się na końcówkę hymnu amerykańskiego i następuje prezentacja bramkarzy (kluczowa postać w grze). Mecz można oglądać z różnych ujęć kamery (z każdej na swój sposób wygląda nie najgorzej), ale dla mnie ten standardowy był najlepszy (rzut z góry). Zawodnicy od strony graficznej prezentują się nieźle do tego stopnia, że jeśli ktoś dysponuje dobrym wzrokiem to śmiało może odczytać nazwisko zawodnika z jego pleców. Najlepszą chwilą do uchwycenia tego jest moment otrzymania kary przez zawodnika i zjazd jego z lodu (towarzyszą temu nieparlamentarne słowa, które biedaczek zde-



nerwowany wypowiada). My tu gadu gadu, a rozpoczyna się mecz. Rzut krążka, pogoń za nim i... przeciwnik wbija nas w bandę (ach co za uczucie, prawdziwa ekstaza), co doprowadza do szewskiej pasji i wypieków na twarzy. Ale należy się wyluzować, bo nastepnym razem to pewnie my będziemy górą i zapewne odbierzemy przeciwnikowi krążek, który zaraz z powrotem nam zabiorą i tak w koło Macieju, aż nauczymy się dobrze wyprowadzać atak. I tu odkryłem mały trik, który mi się bardzo spodobał. Najogólniej rzecz biorąc najechałem na sędziego, który wbił się w bandę. Niezauważył tego nawet komentator, który przez całe spotkanie nam towarzyszy, skrzętnie wymieniając nazwiska zawodników będących przy krążku, nawet te najtrudniejsze, choćby Czerkawski (jeszcze w składzie Edmonton Oilers). Oczywiście pierwszą bramkę przeważnie strzelają przeciwnicy, ale to norma I nie wolno się tym przejmować. Po 5-6 meczach w końcu nauczymy się strzelać bramki, a wtedy biada wszystkim, którzy staną na naszej drodze, aż do momentu zmiany poziomu trudności. Zaletą najniższego poziomu trudności (Rookie) jest właśnie nieograniczona możliwość zdobywania bramek w najprzeróżniejszy sposób, co powoduje, że stajemy się bardzo uniwersalnymi graczami. To z kolei daje możliwość na wyższych poziomach zdobywania bramek z niesamowitych pozycji, a przecież nie [redacted] jak szpanowanie przed kumplami swoimi umiejętnościami, przeważnie gdy oni są jeszcze początkujący i mają problem z wyjechaniem z własnej połowy. Do odlotowych elementów meczu należą bójki, które najczęściej wywołują zawodnicy o dużym współczynniku agresji (typowe zwierzaki). Walka przebiega w sposób bardzo cywilizowany (brak oznak krwawienia). Można np. przeciwnikowi naciągnąć koszulkę na głowę i obijać do woli, aż upadnie na lód lub w sposób bardziej widowiskowy lać się od razu na piąchy, co sprawiało mi taki dziki ubaw, że wszyscy moi domownicy przychodzili oglądać w co gram. Oczywiście takie naparzanie kończy się karą dla obu zawodników (kara 5 minutowa), ale co się nie robi dla dobrej zabawy. Niestety, są takie mecze, że nie można nijak doprowadzić do bójki. Ale nie martwcie się tym – w innym spotkaniu nadrobicie sobie z nawiązką, a trup będzie słał się gęsto... Po meczu możemy obejrzeć statystyki zawodników całej ligi i rozpocząć przygotowania do następnego spotkania z nadzieją osiągania coraz lepszych rezultatów. Oczywiście nie omówiłem wielu opcji (brak miejsca), ale reszta z nich jest dosyć dobrze przedstawiona w instrukcji do przejrzenia której zapraszam, bo można się dowiedzieć jeszcze kilku ciekawych rzeczy o programie. Gra zawiera co prawda kilka błędów, ale są one prawie niezauważalne, no I do tego przytłacza je efektowność I efektywność wykonania programu, co w obecnych czasach staje się normą. Producenci gier nareszcie przestają robić gry na ilość, tylko na jakość i wkładają w to coraz więcej serca, co jest naprawdę bardzo ważną oznaką. Zaczynają w ten sposób coraz bardziej szanować klienta i przestawać wciskać mu szmelc. Na koniec życzę wszystkim przyszłym lub obecnym posiadaczom tej odlotowej gry: samych zwycięstw, wciskania przeciwnika w bandę, bójek oraz maksymalnej ilości adrenaliny we krwi. [redacted]

[redacted] tłumach (ale [redacted] wczułem !!!) gra ani na [redacted] nie [redacted] u [redacted] wych [redacted] rumieńce na [redacted] i wzrost [redacted]. Grafika po prostu zrywa [redacted] razem z [redacted] ta w [redacted], a całość [redacted] bezlitośnie po [redacted]. Poziom [redacted] podobny do tego z N64 [redacted], wygładzone [redacted] i [redacted]), a dochodzi do tego, co długo nie [redacted] udziałem graczy [redacted] znaku [redacted] wstawki filmowe.

[redacted] sobie sprawę, że [redacted] nie [redacted] w Polsce tak [redacted] jak piłka nożna czy [redacted], jednak dla fanów ligi NHL [redacted] do nich [redacted]) jest to [redacted]

Baron [redacted]

Grafika 85% Grywalność 80%
Oryginalność 80% Dźwięk 90%

Jedna z lepszych pozycji tego roku. Jeśli zdecydujesz się [redacted] zakup, na pewno nie będziesz tego żałował.

WERDYKT 87%







Sonic 3D

Znany wszystkim miłośnikom Segi, niebieski jeżyk [redacted] w akcji. Tym [redacted] posiadacze PeCetów mają szansę doświadczyć, czym [redacted] się fascynują posiadacze Saturnów.

Dla tych, którzy nie mieli styczności z serią tych platformówek małe wyjaśnienie. Sonic powstał już dawno i od kilku lat towarzyszy koncernowi Sega jako jego maskotka. Nasz przesympatyczny, niebieski jeż ma jednego śmiertelnego wroga. Jest nim oczywiście Mr. Robotnik. Obecny jest w każdej kolejnej części przygód Sonica. I tym razem nie jest inaczej. Pan Robol jest głównym kolesiem od mącenia w „Sonicu 3D". Zachciało się mu posiąść pewne kamyczki, które dają olbrzymią moc ich właścicielowi. Tych klejnocików pilnują ptaszki, które porwał doktorek i uwięził. Naszym zadaniem jest uwalnianie i wysyłanie ich pobliskimi teleportami do domu. Aby ukończyć level, należy oswobodzić wszystkich latających przyjaciół. Oczywiście sprawa nie jest taka prosta. Należy unikać wielu pułapek i wrogów. Jednak nie to jest największym problemem. Najwięcej kłopotów będziesz miał ze sterowaniem. Autorzy postanowili nas przenieść w trzeci wymiar i dali Sonicowi pełną swobodę ruchów. Teraz zabawa nie polega na dostaniu się z lewej strony ekranu na prawą. Na większych levelach gry można po prostu zabłądzić. Trudno jest wyczuć, którego klawisza trzeba użyć, aby się dostać w odpowiednie miejsce. Wynika to z dwóch powodów. Mam aż osiem kierunków ruchu do wyboru, a akcji nie widzimy zza pleców bohatera tylko w rzucie izometrycznym. Jednakże jestem przekonany, że znajdą się osoby, które nauczą się tego systemu sterowania i będą go sobie chwalić. „Sonic 3D Blast" jak łatwo się domyślić jest konwersją z Saturna. I choć na tej konsoli gra wyglądała naprawdę nieźle, tak na blaszaku sprawa ma się dużo gorzej. W epoce, w której wielkimi krokami zbliżamy się do Virtual Reality, oprawa graficzna w low-resie nikogo już nie zachwyci. Takie argumenty jak staran~ość wykonania postaci i teł, w tym wypadku nie mają zbyt dużego znaczenia. Co prawda dzięki niskiej rozdzielczości program pracuje ze stałą prędkością 30 fps. Jednak ta cecha również nie jest wystarczającym usprawiedliwieniem. Intro straciło na swej jakości i nawet jak na PeCeta jest kiepskie. Sprawa dużo lepiej ma się z muzyką. Cały czas przygrywają nam wesołe i skoczne sambowe kawałki. Wprowadza to miły nastrój i skutecznie zachęca do gry. Natomiast efekty dźwiękowe pozostały bez zmian w stosunku do starszych części Sonica i powoli stają się przeżytkiem. Generalnie całość nie wygląda najciekawiej. Udowadnia to, że Sega nie potrafi albo nie chce stworzyć porządnej konwersji. Wystarczy tylko spojrzeć na „Manx TT", jak doskonale jest zrobiony. Oczywiście sprawa jest prosta, gdy weźmiemy pod uwagę fakt, że wymieniony tytuł jest Segi, lecz zrobili go devoloperzy z Psygnosis. Nie ma to jak doświadczenie. „Sonica 3D" nie polecam, szkoda Twoich pieniędzy drogi Czytelniku. Chyba że wiesz czego potrzebujesz konkretnie i żadna recenzja, jakiegoś oszołoma Kuby nie jest w stanie Cię od tego pomysłu odciągnąć... [redacted]

INFO

Wydawca:	**Sega**
Producent:	**Sega-PC**
Data wydania:	**Nieznana**
Cena:	**Nieznana**
Dystrybucja:	**Brak**
Platforma:	**PC, Saturn**
Wymagania Techniczne:	**Pentium75**

SVGA, [redacted] RAM, 2xCD-ROM, [redacted]







Grafika 70% Grywalność 65%
Oryginalność 70% Dźwięk 80%

Zawiodłem się. Wystarczyć spojrzeć, jak wygląda on na Saturnie. Czy PeCet doczeka się w końcu platformówki wszech czasów?

WERDYKT 70%

Sega Worldwide Soccer'98

INFO	
Wydawca:	Sega
Producent:	[redacted] Sports
[redacted] wydania:	Już jest
Cena:	[redacted]
Dystrybucja:	Lanser
Platforma:	Saturn
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Jeśli szukasz dobrej gry piłkarskiej [redacted] swoją Segę Saturn, to właśnie ją znalazłeś. Niech dodatkową rekomendacją będzie udział Jacka Charltona i Gary'ego [redacted] jako wirtualnych komentatorów".

Witamy państwa na dzisiejszym meczu ze stadionu Old Trafford z Manchesteru. Mówią dla Was Jack Charlton...

– Oraz Gary Bloom, dzień dobry.

– Zanim rozpocznie się mecz, wspomnijmy kilka słów o rozgrywkach.

– Oczywiście, możemy obejrzeć (zagrać) mecze towarzyskie, puchary i rozgrywki ligowe.

– Zapomniałeś dodać, że w rozgrywkach biorą udział drużyny zarówno państwowe, jak I klubowe.

– Tak, zgadza się. Warto też dodać, że mecze odbywają się przez cały rok na kilku typach stadionów, w różnych warunkach pogodowych.

– Niestety, Gary, muszę Ci przerwać, bo oto na płytę boiska wchodzą zawodnicy gości – Newcastle Utd. Wystąpią dzisiaj w najmocniejszym składzie z gwiazdami w osobach A. Shearera i F. Asprilli w linii ataku. Gary, Tobie pozostawiam przedstawienie drużyny gospodarzy – Manchester Utd.

– Dzięki, drużyna Manchesteru z nowo pozyskanym T. Sheringham'em wygląda naprawdę nieźle – zawodnicy są pewni zwycięstwa.

– Sędzia ustawia już piłkę na środku boiska, za chwilę rozpocznie się spotkanie, gwizdek...



– Jak widać, początkowo drużyny badają się wzajemnie, dużo podań w środku boiska, sporo strat z obu stron. Newcastle gra dziś w ustawieniu ofensywnym 4-3-3 i jest nastawione na długie podania z linii pomocy.

– Zobaczmy, jedno z takich podań leci dokładnie w stronę Shearer'a, który jest na polu karnym kompletnie niekryty... Fatalny błąd obrońcy, wspaniała techniczna sztuczka napastnika gości i bramkarz jest bezradny

– GOOOL!!!

– Wspaniała bramka już w 5-tej minucie spotkania. Obejrzyjmy ją z innej kamery, aby prześledzić dokładnie akcję.

– Uważam, że trener powinien zwrócić uwagę zawodników na ustawieniei krycie przeciwników.





– Jack, oderwij się na chwilę, gdyż Manchester przeprowadza kontrę w przewadze 4 na 2; długie, prostopadłe podanie i Giggs wychodzi na czystą pozycję, strzela, ale sytuację ratuje bramkarz.

– Nie, co za koszmarny błąd bramkarza, wybił on piłkę wprost pod nogi nadbiegającego Cole'a. Temu nie pozostaje nic innego, jak umieścić piłkę w siatce. Co za ryk publiczności, słychać odgłosy bębnów, wspaniała atmosfera!

– Do końca pierwszej połowy meczu nie działo się nic ciekawego, ale w przerwie Alex Ferguson zmienił taktykę i odkrył tyły.

– Niestety, zawodnicy Manchesteru nie pokazali nic w drugiej połowie, co skrzętnie wykorzystali piłkarze gości. Wspaniałe, dokładne podania kilka cyrkowych sztuczek – voley'e, przewrotki, śliczne strzały głową. Wynik końcowy – 5:1!!!

– Zgadzam się z Tobą, mieliśmy okazję uczestniczyć we wspaniałym przedstawieniu, podziwiając naturalne zagrania zawodników, celne podania, dynamiczne kontry. Zdarzały się też teatralne zachowania kilku sfaulowanych zawodników i żółte kartki.

– Poza tym przyznasz, że kamera była wszędzie, pokazując każdą ciekawszą akcję z kilku ujęć.

– Tak, to już wszystko na dziś. Dziękując Państwu za bycie z nami, zapraszamy na chwilę z reklamą...

Baron Jack

Grafika 75% Grywalność 91%
Oryginalność 55% Dźwięk 79%

Solidna piłka nożna. Napewno znajdzie swoich zwolenników, szczególnie że Saturn nie jest rozpieszczany przez ten gatunek.

WERDYKT 84%









Last Bronx

Siedziałem sobie bezczynnie w redakcji, gdy przyszedł Rednacz: Grałeś w „Last Bronx" na automatach? To masz, pojawiła się wersja Saturnowa...

INFO	
Wydawca:	Sega
Producent:	AM3
Data wydania:	Już jest
Cena:	209.00
Dystrybucja:	Lanser
Platforma:	Saturn
Wymagania Techniczne:	Standardowe

P ponieważ gra była tak świeża (zero-dniowa), że kompakt nawet nie był pomalowany (którą stroną do dołu?!) i byłem ciekaw, jak to na Saturna wygląda, nie mówiąc już o tym, że było śmiertelnie nudno Siadłem przy redakcyjnym Saturnie, włożyłem kompakt, znalazłem kabel do zasilacza i pojechałem...

Na Turniej

Odbywał się on w Bronxie, co zresztą nietrudno zgadnąć, znając nazwę tej gry :-). Co to jest Bronx chyba mówić nie muszę (a jeśli muszę, to nie powiem, bo po prostu nie wiem). Fabuła podana w intrze jest jakaś niespójna i nielogiczna. Jako przedstawiciel inteligentnego gatunku redaktorów doszedłem do wniosku, że chodzi o zapanowanie nad miastem, ponieważ rozprzestrzeniły się w nim gangi I ktoś musi przejąć władzę. Do walki staje dziesięciu zawodników płci obojga, z których każdy ma jakąś broń kuszę, sztylet czy miecz. Na początku przeżyłem swoiste

Deja Vu,

ponieważ okazało się, że gra jest bardzo (w dziewięćdziesięciu procentach) podobna do „Virtua Fighter". Jak to – zakrzykniecie? Ano tak to – poza tytułem, wyglądem zawodników i fabułą jest mało różnic i ograniczają się one raczej do detali. Rzekłbym nawet: ta gra zrobiona jest na endżajnie „Virtua Fighter". Ale jakie są różnice? Pierwsza pojawia się już po przejściu pierwszej, góra drugiej planszy: bolące palce od niezbyt wygodnego joypada. Gra ma tak wyśrubowany poziom trudności, że granie tym ustrojstwem nie jest możliwe strat fizycznych. Zupełnie tak, jakby twórcy „Last Bronx" zwrócili szczególną uwagę na trudność gry (która na łatwym poziomie zaprzecza znaczeniu słowa „łatwy") zamiast na zmiany graficzne czy dźwiękowe. Na przykład: czy pamiętacie taki detal, jak sposób zaznaczania zwycięstw w „Virtua Fighter" 1 i 2? Takie małe kwadraciki, które zostają pokolorowane, jeden dla każdej wygranej walki. Tu jest to samo. Tak samo jest z opcjami, ba, nawet z zachowaniem graczy! Na potrzeby tej gry powstała nowa nazwa dla ciekawego zjawiska, zwanego

Siedmiomilowymi Butami

Sprawa polega na tym, że jeśli zawodnik musi się przemieścić o jeden krok, to czyni tak zamaszysty ruch nogą, jakby miał się udać za jednym zamachem na koniec ringu, tymczasem przemieszcza się o kilka centymetrów (nie na ekranie, a w grze). Wygląda to niezbyt dobrze, a przy okazji osoby o ograniczonej cierpliwości przyprawia o spore nerwy. Obecny podczas moich gier Kayackash wygłosił opinię podobną do mojej: nie jest dobrze. W pewnym momencie ogarnął mnie po prostu pusty śmiech, gdy zobaczyłem, jak gra przeciwnik na poziomie „Easy" i że ja po prostu... nie mogę do niego dojść, bo każdy zawodnik kontrolowany przeze mnie chodził, jak mucha w smole! Gra ma mnóstwo trybów: Arcade, Saturn (trudniejszy od Arcade, bo jest jeszcze gorzej z mobilnością), różne typy rankingów. Jest także możliwa rozgrywka na dwóch graczy i takie dodatkowe opcje, jak obejrzenie jeszcze raz intra czy high-score. Ogólnie



Grafika

stoi na dość przyzwoitym (jak na Saturna) poziomie. Pomijając przepłot i to, że obiekty blisko kamery mają tendencję do zanikania czy migania (z częstotliwością kierunkowskazu), to engine jest wykonany porządnie. Zresztą co w tym dziwnego – wszak jest to „Virtua Fighter 2" z innymi postaciami. Tu by wypadało podsumować moje opinie, albowiem jeszcze kilka znaków i nie zmieszczą się obrazki. Gra jest nie tyle przeciętna, co po prostu... nudna. Trudno jej się będzie wybić i jeśli tak się stanie to tylko dlatego, że na Saturna nie ma poza serią „CF" jakichś wybitnych (o ile jakichkolwiek innych) mordobić 3D. Jeśli natomiast znudziła Ci się „Virtua" i szukasz czegoś w rodzaju „upgrade" z nowymi mapami i zawodnikami, jest to pozycja w sam raz dla Ciebie. **CeFeK**

Grafika 78% Grywalność 75%
Oryginalność 60% Dźwięk 76%

Jeżeli koniecznie chcesz pomachać sobie mieczem czy pociąć nożem w stylu „Virtua Fighter", to „Last Bronx" Ci to zapewni.

WERDYKT 75%









GoldenEye 007

Gra, która wstrząsnęła światem. [redacted] może nie światem, ale moim M(-1). Dla nie wtajemniczonych to określenie liczby izb mieszkalnych w moim przypadku -1 [redacted] coś między komórką [redacted] WC.

INFO	
Wydawca:	**Nintendo**
Producent:	**Rareware**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**249.00**
Dystrybucja:	**Lukas Toys**
Platforma:	**N64**
Wymagania Techniczne:	**Standardowe**

Oczywiście nie załamuję się, gdyż posiadam książeczkę mieszkaniową, he, he. „James Bond" to totalnie przepiękna gra. Grafika jest tak dobra, jak w innym arcydziele N64 „Turoku", resztę na tzw. inne platformy pominę milczeniem. Muzyka jest całkiem dobra. Efekty, OK, takie jak być powinny. Wszystko to jednak nic w porównaniu z grywalnością tego arcydzieła. Wyobraź sobie głęboki kanion, dziesiątki żołnierzy na wieżyczkach, jeszcze nie wiedzą – że tu jesteś. Zakradasz się powoli, wyciągasz karabin z celownikiem, ustawiasz zbliżenie i trach, zdejmujesz wroga z wieżyczki. Musisz być bardzo ostrożny, gdyż każdy błąd to alarm w szeregach Rosjan. A wtedy, to tylko ucieczka lub samobójczy atak z kałaszem I pełnym magazynkiem amunicji... No chyba, że jeszcze jesteś na początkowych etapach, gdzie wrogowie zachowują się raczej w sposób mało skoordynowany. Później no cóż, z komandosami lub policją polityczną nie pójdzie już tak łatwo. Naucz się szybko zmieniać broń. Dla przykładu, na otwartej przestrzeni nieodzowny będzie karabin z celownikiem – spokojnie i cicho możesz zdejmować wrogów. W budynkach mały uciszacz z tłumikiem załatwi wszystko. W przypadku dużej wpadki i alarmu musisz natychmiast zo ienić na maszynowca, głośny, lecz kosi nieziemsko. Jeśli Twój refleks będzie tego dnia zbyt opóźniony, James co pewien czas będzie się zamieniał w nieapetyczną karmę dla ptaków. Inna broń – niech to będzie niespodzianka, pamiętaj jednak, że niektóre rodzaje wyposażenia są przeznaczone do wypełnienia misji, więc nie szalej, przykładowo z podkładaniem bomb. Czytaj dokładnie warunki ukończenia etapu, coś spaprasz, nie jedziesz





dalej. James sadysta też nie awansuje, więc daj spokój ze znęcaniem się nad niewinnymi ludźmi, nie strzelaj też do przyjaciół, zdziwiony co? Warto też obejrzeć ostatni film z Jamesem, nie będziesz się bał skoczyć z zapory. Nie mam zamiaru opisywać gry, gdyż cała radocha polega na rozgryzaniu wszystkich tajników, na szczęście zabawa jest długa i w miarę postępu akcji coraz trudniejsza. Mało tego – działa z Waszym, ukochanym trzęsidupkiem (polska nazwa rumble paka) i dodatkowo umożliwia grę na cztery osoby. Jak widzicie nie trzeba kupować PC (czytaj ciągły update), aby pograć w najlepsze giery – wystarczy konsolka.

Gruby

Grafika 90% Grywalność 95%
Oryginalność 90% Dźwięk 80%

Giera piękna, płynna, dopracowana i grywalna (zaraz utonę w superlatywach). Wspaniała zręcznościowa przygoda dla dużych dzieci.

WERDYKT 92%

INFO

Wydawca:	Nintendo
Producent:	Nintendo
Data wydania:	Już [redacted]
Cena:	(z Rumble Pack) 289.00
Dystrybucja:	Lukas Toys
Platforma:	N64
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Już praktycznie w każdej dziedzinie gier mają swojego asa. Wyjątek stanowią gry strategiczne, tutaj niepodzielnie panuje PC, choć w innych typach gier już dawno przestał się liczyć i raczej straszy lipą. Wróćmy jednak do naszej perełki – „Lylat Wars". Tradycyjnie w grach firmy Nintendo wszystko jest cukierkowe, tak i tutaj wszystko raczej przypomina komiks niż ostrą, poważną rozgrywkę. Mamy interko, plumpającą muzyczkę, śmieszne postacie (Żaba, Kogut, Lis i Zając) oraz słodziutką grafikę. Szefem grupy jest Lis McCloud, reszta ma mu pomagać, chyba że masz szczęście grać w kilka osób, wtedy możesz wcielić się w dowolną postać. W grze chodzi o to samo, co w reszcie tego typu gier, strzelaj we wszystko co widzisz i co nie krzyczy „nie we mnie głupku, jestem z Tobą". Do tego dochodzi tradycyjna historyjka o tym, jak jakiś szajbus zwariował i chce trochę namieszać. Twoje zadanie to zrobić wszystko, by szajbus nie miał dobrej zabawy. Dalej to już bajeczna szarża Twojej nieziemskiej zręczności. „Lylat Wars" to nie jest jedna z wielu debilnych strzelanek 3D, tutaj naprawdę wierzysz, że bierzesz udział w wielkiej krucjacie przeciwko złu. Twoi kumple ze skrzydła są Ci oddani, ale także i oni potrzebują Twojej pomocy. Z czasem poczujesz pewną odpowiedzialność za poczynania całej czwórki, zwłaszcza że już jesteś wciągnięty w całą przygodową machinę. Rozmawiacie między sobą, gratulujecie trafnych zestrzeleń, ogólnie atmosfera czysto rodzinna. Przyznam się, że postacie w tej grze (oprócz Lisa) kojarzą mi się z potrawami, przykładowy pasztet z zająca czy rosołek z koguta czy może żaba, no nie, to może zostawię Francuzom. Z kuchni wracam myślami do gierki. Grając w „Lylata" będziesz miał wrażenie jakby programiści chcieli wrzucić do gierki wszystkie specjały ze wszystkich gierek strzelających, są zatem wspaniałe konstelacje, przez które należy się przedostać, korzystając z dopalaczy i hamulców, jest obrona baz naziemnych, przejazdy opancerzonym pojazdem, loty nad czadowymi krajobrazami, walki z wielkimi potworami ach, zobaczycie sami co ja tu będę rzeźbił. Tak przy okazji, gierka wyposażona jest w trzęsidupka, czyli Rumble Paka i całość bardzo fajnie się trzęsie, reagując na Twoje nieziemskie poczynania. Dodatkowo możesz grać w 4 osoby, pomagać swojemu koledze w opałach i brać udział w fantastycznej przygodzie. Czy można chcieć więcej? Chyba nie... ***Gruby***

Lylat Wars

Bardzo podoba mi się spokojna polityka firmy Nintendo. Nigdzie się nie spiesząc wprowadzają [redacted] to [redacted] produkcje, dystansując konkurencję.





Grafika 95% Grywalność 95%
Oryginalność 85% Dźwięk 79%

Gierka jest bez wątpienia najlepszą strzelaniną 3D, jakie moje oko widziało. Reszta jest daleko w tyle.

WERDYKT 91%









INFO

Wydawca:	[redacted]
Producent:	[redacted]
Data wydania:	Już [redacted]
Cena:	[redacted]
Dystrybucja:	CD-Projekt
Platforma:	PC, [redacted]
Wymagania Techniczne:	Pentium133 SVGA, [redacted] RAM, Akcel. 3D, [redacted]

Overboard!

Będąc [redacted] w redakcji i czytając [redacted] listy [redacted] naszych czytelników, natknął się [redacted] mnie Naczelny. Triumfalnie krzyknął „Mam Cię!".





Nie wiedząc co się dzieje (może jakieś przedterminowe zwolnienia pracowników), chciałem wyskoczyć jednak Red. Nacz. był szybszy – złapał mnie za kołnierz mojego syndicate'owego płaszcza i wciągnął z powrotem... Okazało się, że chciał mi dać do opisu nową gierkę platformową pt. „Overboard". A że akurat byłem w redakcji i na dodatek mam w domu 3Dfx, musiałem ją zrecenzować. Piszę musiałem, bo nie przepadam za tego typu grami, ale ocena „Overboard" będzie moją subiektywną oceną wystawioną chłodnym, profesjonalnym i uzbrojonym okiem. Zacznijmy od początku. Pamiętacie może gierkę „Traps'n'Treasures" na Amigę? Była to taka platformówka, w której biegaliśmy zabawnym piratem po wyspie i szukaliśmy skarbów, rozwiązując po drodze różne logiczne zagadki. Gierka była swego czasu dosyć dużym hitem – w każdym razie tak mi się zdaję. Co natomiast proponuje nam „Overboard"?. W zasadzie nic nowego. Pływamy sobie statkiem po oceanie, koło wysp Karaibskich, oczywiście pod piracką banderą i zbieramy różne gadgety, bonusy oraz rozwalamy wrogów. Pomysł stary jak świat. Ale wykonanie! Jak widać z samego wstępu, gra działa tylko na 3Dfx i mocnym komputerze. Nie wiem dlaczego autorzy postanowili zawęzić krąg odbiorców, przeznaczając ją tylko na akceleratory graficzne... Sama grafika niczym nie imponuje – zresztą popatrzcie na screeny. Muzyka jest całkiem fajna, a efekty dźwiękowe na średnim poziomie, tj. nic zawodowego. Po odpaleniu gry wita nas fajne intro, pokazujące bitwę morską. Zastanawiające jest, skąd wzięły się XV wieku rakiety zdalnie sterowane – ale zgodzicie się, że się czepiam szczegółów... O co chodzi w samej grze? Pamiętacie starych „Pirates"? Dokładnie tak jak tam, pływaliśmy po mapie oceanu, tak tutaj przedstawia się sama gra – oczywiście znacznie lepiej, ma się rozumieć. Pomysł fajny, ale po kilku godzinach grania robi się naprawdę nudno. Ciągle to samo: pływamy zbieramy paczki z amunicją, otwieramy śluzy, rozwalamy wrogów, gdy napatoczą się pod lufę itd., itp. Przede wszystkim warto tę grę zobaczyć dla grafiki generowanej przez akcelerator graficzny 3Dfx. Wygląda to wszystko ślicznie, z fajną muzyką, ale co z tego jeśli jest nudne? Dla maniaków zręcznościówek będzie to produkt doskonały, dla mnie jest chałowy... ***Szycha***



Grafika 80% Grywalność 70%
Oryginalność 60% Dźwięk 75%

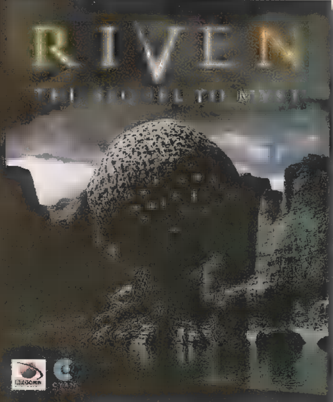
Ciekawa gra zręcznościowa dla nie wymagających graczy...

WERDYKT 75%



Z okazji zbliżających się
Świąt Bożego Narodzenia
życzymy zadowolenia z pecetów,
szczęścia w pokonywaniu nowych leveli
oraz spełnienia najskrytszych marzeń
w nadchodzącym 1998 Roku.

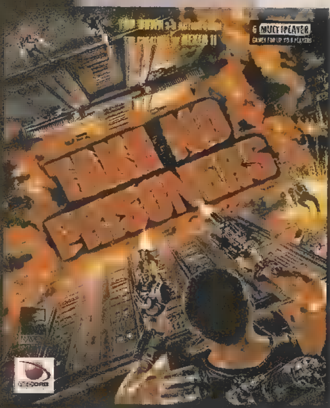
RED ORB ■ MIRAGE MEDIA



"Riven jest wszystkim
co chciałbyś mieć"

PC Gaming World

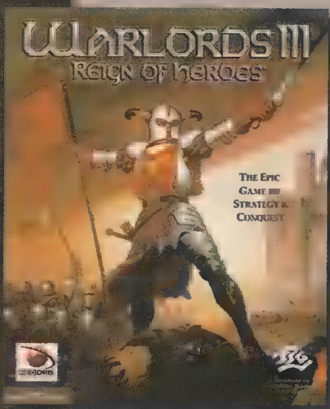
5 / 5



"Facet miał zupełną rację
- TNP [redacted] po prostu świetna gra"

[redacted] Service

9/10



"Warlords III - Reign of Heroes
prezentuje się jako coś
naprawdę godnego uwagi"

Świat Gier Komputerowych

10/10





Witamy ponownie w naszym cyklicznym kursie „Małego zdobywcy Marsa". Poprzednim razem przekazaliśmy Wam ogólne wskazówki taktyczne do „Dark Colony". Rozpoczęliśmy też opis misji kampanii ludzkiej, który dziś kontynuujemy. Mamy nadzieję, że w ten sposób ograniczymy liczbę desperatów, którzy rozbijają kolejne myszki, grając w tę dość trudną gierkę.

część druga

Dark Colony



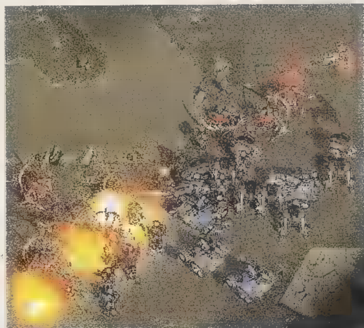
Misja 6: Ancient Legacy

Zadanie nie jest skomplikowane. Musisz tylko uważać, aby dowódca stracił jak najmniej energii. Zniszcz ogrodzenie (Incubar), wystarczy jeden krzaczek, zabij szaraka i czym prędzej udaj się w prawo. Rozwal natręta i jak najszybciej dostań się do środka pokoju. Gdy dołączą nowe jednostki, zainspiruj je i zniszcz grupę wroga. Wyjdź, lecz lepiej nie zaglądaj do następnego pokoju, gdyż więcej jednostek stracisz niż zyskasz. Rusz oddziały do ostatniego pomieszczenia i tak jak wcześniej przejmij jednostki. Teraz całą grupką skieruj się korytarzem w dół. Wyeliminuj 2 Obcych i rusz lewym skrzydłem na południe. Spotkasz tam 2 demony i jednego cieniasa, z którymi wiesz co masz zrobić (możesz też się spodziewać ataku z północy). Kierując się dalej na południe i skręcając na wschód, spotkasz patrol 3 demonków. Szybko ustaw swoje jednostki koło górnej krawędzi muru. Jak dobrze pójdzie, rozwalisz wroga nie ponosząc strat. Jeśli masz jeszcze kilka jednostek, to możesz się bawić w strzelanie do wroga. Ja jednak preferuję szybszy sposób. Po kolei idź dowódcą (to jego musisz wyprowadzić) w prawo, na północ, przejdź koło pierwszej wnęki i na następnej rozwal jednego krzaczka i skręć na wschód. Gdy dojdziesz do końca korytarza, skieruj się na południe, a po pewnym czasie skręć w lewo. Nie przejmuj się 2 strażnikami i innymi wrogami, którzy nie powinni Cię zaczepiać. Pędź dalej do środka pokoju. Trochę wyżej znajduje się wyjście.



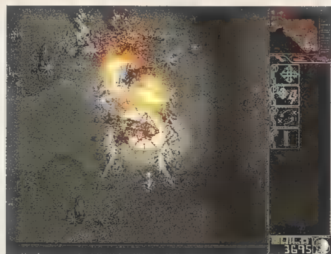
Misja 7: [illegible]

Tę misję zacznij trochę inaczej niż zwykle. Na początku wybuduj dodatkowego exploratora i wyślij go wraz z ludzikiem na zachód, do krawędzi mapy, a następnie na północ, przechodząc wąską szczeliną przy krawędzi ekranu. Znajdziesz nieczynny wylot, na którym postaw maszynę. Zacznij budować budynki, a gdy będziesz miał już dostęp do wieżyczek kup 4. Rozlokuj je na północy od bazy, przy wylocie z wąwozu, tak aby go prawie całkowicie zablokować. Po pewnym czasie doślij tam 2 Reapery. Kasę przeznacz na unowocześnienie broni i pancerza, ale tylko dla wieżyczek. Gdy to zrobisz, skup się na bronieniu sojusznika na wschodzie. Cały czas staraj się bronić robotami gejzeru na północy, z którego wydobywają Petrę-7. Gdy nazbierasz trochę gotóweczki, dobuduj do końca budynki i zamów następnego eksploratora. Wyślij go wraz z ochroną piechoty na wschód od bazy (równolegle, po moście). Teraz masz dopływ gotówki z 3 stanowisk. Gdy po pewnym czasie skończą się zasoby na północy, rusz więc eksploratora na miejsce, gdzie znajduje się artefakt. Po wydobyciu Solarisa polataj nim po mapie. Gdy wydobędziesz wszystkie 3, odstaw je w bezpieczne miejsce (południowo-zachodni róg ekranu). W tej misji znajdują się jeszcze 3 artefakty (Solarisy) na północno-wschodnim rogu mapy, lecz są to tereny obstawione chwilowo przez przeciwnika. Zacznij ulepszanie jednostek od robotów poczynając, a na samolotach kończąc. Zmontuj grupę do ataku na bazę wroga – powinna składać się z 3 dział, 10 robotów i 5 żołnierzy oraz dowódcy. Całą gromadkę skieruj na północ od zabudowań sojuszniczych. Po drodze nie powinieneś mieć kłopotów z jednostkami nieprzyjaciela. Przy okazji możesz rozpocząć wydobycie na jeszcze jednym gejzerze Petry-7 – przy zakolu rzeki na północy. Rusz jednostki na wschód, a następnie na południe. Pierwsza baza wroga znajduje się na wschodzie mapy, równolegle do Twojej. Podczas ataku pamiętaj, aby eliminować wieżyczki Xeno-wort za pomocą dział. Wracaj z powrotem. Uzupełnij braki i przygotuj się do ataku na drugą bazę wroga, znajdującą się dokładnie na północ od Twojej. Jednak tym razem najpierw zniszcz Solarisami wieżyczki broniące szarych, większe zgrupowania ufoków i eksploratory znajdujące się na wschód od ich bazy, a dopiero później zaatakuj główną siłą.

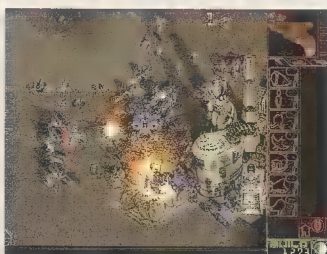


[illegible]

Z kolegi (Aergoen) raczej nie wiele zostało: dwie prawie zniszczone bazy i kilka jednostek porozrzucanych po mapie. Od razu skieruj eksploratora na złoża gazu w pobliżu. Skieruj swego dowódcę i lekarzy (Medi-Craft Unit) w stronę baz Aerogenu. Na północy znajdziesz 2 roboty oraz jednostkę artyleryjską, na południu 2 samoloty Osprey, roboty i działo. Wszystkie one przyłączą się do Twojej armii. Kolejne 5 robotów i 2 działa odnajdziesz przy moście na zachodzie. Nieźle, huh? Teraz wszystkie jednostki wycofaj do bazy,



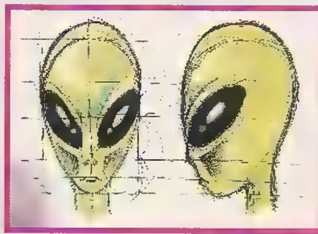




na rozwidlenie dróg. Ustaw je tak, aby formacja leżąca miała dostęp do każdego oddziału. Zajmij się rozbudową własnych budowli. Kup 4 wieżyczki i zablokuj nimi przesmyk na północnym-zachodzie od bazy. Nie zapomnij także o ich ulepszeniu. Postaw też za nimi jedno działo oraz wybuduj 2 lekarzy i poślij ich tam. Ataki od północy masz już z głowy. Czas zająć się zachodnim frontem. Broniąc się powoli, przesuwaj swoje oddziały na zachód (sporadycznie będą też nadchodziły ataki z północy). Gdy będziesz dosyć blisko mostu, wybuduj 4 wieżyczki i ustaw je tam. Połączone z trzema działami ulepszonymi na maxa i 2 lekarzami będą nie do przebicia. Wyślij także jedną minę za most i wkop ją w takim miejscu, gdzie natrętne ufoki nie łażą. Skorzystaj też z okolicznego gejzerka, który powinien się właśnie aktywować. Teraz, gdy masz już spokój z atakami, ulepszaj wszystko na maxa, zsyłaj posiłki komanderem i pobaw się w odkrywanie mapy. Po pewnym czasie szarakom na zachodzie skończy się kasa, więc skorzystaj z okazji i ostrzeliwuj działami wieżyczki wroga. Później wystarczy już tylko wysłać jednostki naziemne do ataku na bazę nieprzyjaciela na zachód i wygrana zapewniona. Odkop odkryte artefakty (3 Solarisy i 2 Koaxy). W tej misji znajduje się jeszcze jedno miejsce z artefaktami (na północnym-zachodzie), ale – wysyłając tam eksploratora – możesz liczyć się z jego utratą. Aby wygrać, musisz jeszcze rozwalić jedną bazę ufoków, znajdującą się na północy. Wybuduj więc mocną armię (3 działa, 5 żołnierzy, 20 robocików, 4 lekarzy) i skieruj ją pod bazę wroga, tuż pod próg skalny. Zostało tylko ostrzelać działami wieżyczki i ruszyć wojska naziemne do ataku, wspomagając się przy okazji artefaktami.

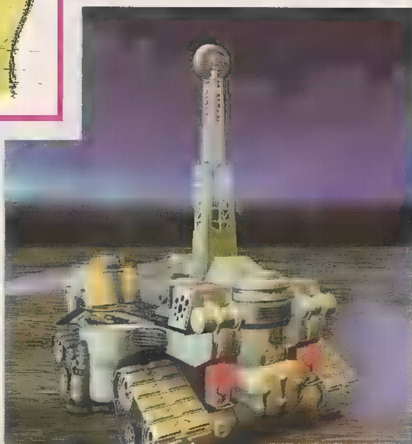
Misja 9: Extermination

Kumpel (Stratus) stanął po przeciwnej stronie. Trzeba będzie mu dokopać. Na początku pilnuj bazy dostępnymi jednostkami. Staraj się nie odchodzić od niej za daleko, gdyż w pobliżu znajdują sie jednostki wroga, gotowe do ataku. Co chwilę będą najeżdżały na bazę małe grupki szarych i ludzi, ale nie będą one stanowić większego zagrożenia. Gdy uzbierasz na eksploratora, wyślij go wraz z jednym żołnierzem na południe, a następnie na wschód. Koło rzeki znajduje się gejzer, który za chwilę będzie czynny. Teraz wybuduj wszystkie budynki i ulepsz na maxa pancerz i broń dla wieżyczek. Następnie zamów 4 i obstaw nimi przejście na wschód od bazy. Jak najszybciej poślij do nich 4 lekarzy i 2 działa. W tym momencie powinny zacząć się zmasowane ataki na wschodzie. Postaraj się ulepszyć broń, a następnie pancerz dla artylerii. Jednostki wroga nie powinny stwarzać większych kłopotów, oprócz oczywiście artylerii. Tę na razie najlepiej rozwalać własnymi działami Barrager. Później, gdy przybędzie trochę kaski, wybuduj 6 Ospreyów, 3 lekarzy i dopal ich na maxa. Teraz armaty nieprzyjaciela unicestwiaj za pomocą jednostek lotniczych (po udanym ataku najlepiej wycofać je nad wielkie jeziorko koło przejścia). Gdy skończą się zasoby na południu, rusz eksploratora z obstawą na północ, tuż koło bazy. Wybuduj 4 wieżyczki i zakop je na północy, w przejściu. Dostaw także do nich 3 lekarzy i 2 działa. Wróg powinien przerzucić się na tę stronę. Warto też postawić jedno działo z ludzikiem i Medi-Craftem na wschód od północnego przejścia, tuż koło rzeki. Wybuduj samolot i zwiedź nim teren. Po pewnym czasie skończą się zasoby w gejzerze tuż koło bazy. Ulepsz ekwipunek na maxa i zbuduj 10 robotów, 5 ludzi i wraz z eksploratorem rusz nimi na północ do krańca mapy. Zacznij wydobywać gaz. Staraj się wydobyć kasę z gejzerów znajdujących się w okolicy (po drodze wykop jeszcze 3 solarisy). Wróć całą bandą do bazy, a eksploratora i kilku żołnierzy rusz na południe na miejsce zakopania artefaktów. Wykop 6 słoneczek i wróć z powrotem. Przygotuj się do ataku na bazę starego kumpla (hie, hie). Wybuduj 30 robotów i 7 żołnierzy. Całe przedszkole rusz na rozległą polankę na wschodzie. Teraz słoneczkami zniszcz wieżyczki stojące naokoło bazy Stratusa, a następnie rusz dzieciarnię do ataku. Resztę jednostek wycofaj z powrotem na łąkę. Wyślij eksploratora z obstawą na miejsca zakopania artefaktów (koło byłej bazy Stratusa i na północy). Dobuduj brakujące oddziały i tak jak wcześniej rusz najpierw Solarisy, a później resztę do ataku na bazę szarych. Na koniec zostało jeszcze znaleźć 12 krzaczków (Incubar) i rozwalić je, ale to już sama przyjemność...



Misja 10: [illegible]

Z odprawy dowiadujemy się, że zepsuł się jakiś ważny budyneczek odpowiedzialny za kasę i eksploratory, więc nie będziesz mógł ich produkować. Na początku rusz eksploratora na pobliskie złoża. Teraz skieruj 4 samolociki na wschód, gdzie powinieneś natknąć się na wroga. Po chwili przyleci aniołek i dostarczy nową jednostkę: S.A.R.G.E. – niezły Schwarzenegger, od teraz zastąpi jednostki żołnierskie. Od razu skieruj go na wschód i rozwal tam wieżyczkę ufoków. Zejdź na dół i użyj magicznej opcji (hie, hie) kradzieży pieniędzy (Steal Money), koło eksploratora szarych. Odkrywaj teren samolocikami, a gdy dostaniesz nową żniwiarkę, rozwal Arnoldem wroga i na jego miejsce wstaw własnego eksploratora. Szybko postaraj się zabić własnego super-gostka (tak, tak), gdyż w zamian dostaniesz 4 nowych! Natychmiast skieruj ich do obrony żniwiarki. Teraz wybuduj wszystkie budynki i ulepsz dla S.A.R.G.E. pancerz i broń. Doślij do eksploratora jeszcze 4 lekarzy, 5 S.A.R.G.E. i 5 robotów (są bardziej skuteczne przeciwko działom). Pamiętaj aby cały czas zsyłać komanderem posiłki. Jeśli masz pułkownika, to po każdej dostawie stawiaj działo koło krawędzi skał, a 2 ludzików i robota ustaw do pilnowania bazy na południu. Jeśli masz gorszy stopień wojskowy, to będziesz musiał budować działa sam (4 wystarczą). Ulepsz jeszcze im pancerz i broń oraz poślij 4 lekarzy do pomocy. Gdy skończą się zasoby na wschodzie, przenieś się na północ. Podrasuj reszcie jednostek pancerze i broń. Cały czas chroń bazę, a kiedy wydobędziesz surowiec z obu gejzerów, rusz niezłą grupkę (10 S.A.R.G.E., 5 lekarzy, 3 wieżyczki i działo) na wschód, do wąwozu. Wieżyczki zakop przy południowej krawędzi, gdzieś w połowie przesmyku, za nimi postaw armatę, a 10 Arnoldów z lekarzami ustaw na środku. Wyślij jeszcze 3 eksploratory z obstawą 5 S.A.R.G.E. na północny-wschód, do wydobycia gotówki. Gdy uzbierasz duuuuużo kasy, wybuduj 30 gostków i poślij ich do ataku na bazę wroga, która znajduje się na południu. Uwaga! W tej misji nie ma



Solarisów, więc rozwalaj żołnierzami najpierw wieżyczki, a później resztę.

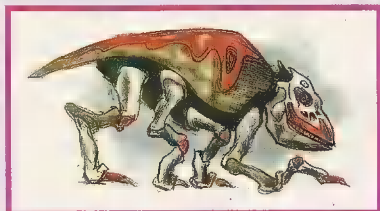
Misja 11: The Prize

Prościzna. Wystarczy tylko nie zaglądać w niewłaściwe miejsca. Na początku rusz swoje jednostki na wschód. Przy końcu korytarza zagrzej oddziały do walki (Inspire) i rozwal 2 szarych. Teraz idź cały czas do góry, aż natkniesz się na obcego, którego rozwal. Na północy natkniesz się na pentagram, a nad nim na bramę. Zainspiruj jednostki i wejdź do środka. Spotkasz tam opór snajpera (Gorrem) oraz kilku szarych. Gdy ich rozwalisz, przejmij 11 ludzików i odeprzyj atak z południa (dwóch snajperów). Idź na południe, przejdź koło pentagramu, na następnej przecznicy skręć w lewo. Gdy rozwalisz 3 szarych skieruj się na północ, a potem na zachód. Cały czas idź w lewo, przy okazji kasując wroga. Niedługo dotrzesz do wejścia, przy którym rozwal 2 szarych. Wystarczy już tylko wejść do pokoju, aby zakończyć misję.

Misja 12: Blood Canyon

Obcy postanowili zwołać naradę wojenną przeciwko Tobie! Podczas misji, przez teren działań, będą przechodzili wysłannicy, którzy jeśli zdołają dotrzeć do bazy szarych, ześlą Ci małą niespodziankę (czyt. działa, kilku demonów i szarych). Na początku misji wyślij komandera i 2 roboty na wschód, tuż obok kamer. Za chwilę wyjdą z dołu dwaj wysłannicy, których natychmist rozwal. Teraz postaw eksploratora na czynnym gejzerze. Następnie wyślij dowódcę z 2 robotami na północny-zachód i ustaw ich koło kamer. W bazie postaw wszystkie budynki, a następnie (jak zwykle zresztą) ulepsz pancerz i broń dla wieżyczek. W tym samym czasie, na północym-zachodzie, powinni pojawić się szarzy do rozwałki. Gdy już ich skasujesz, wróć komanderem i 2 robotami do bazy. Czym prędzej wybuduj 6 wieżyczek i wyślij je do kanionu na wschodzie, gdzie rozbij się tuż za gejzerem. Tam też na razie wyślij wszystkie dostępne jednostki. Gdy już uzbierasz na eksploratora, wybuduj go i poślij w prawo do kolegów. Teraz uwaga: możesz bawić się w ganianie wysłanników lub też wybuduj w bazie niezłą obronę (po 3 wieżyczki na każdą stronę świata i 1 na kierunki pośrednie). Pamiętaj jednak o tym, że po pewnym czasie skończą się ich wycieczki. Jak najszybciej wybuduj 4 lekarzy i wyślij ich na wschód. Przydałoby się również do pomocy 3 działa (ulepszone na full) i kilku S.A.R.G.E. (dostali nową opcję napalm — najlepiej skutkuje na budynki). Możesz także wspierać ataki działami (pamiętaj o ochronie) z podwyższenia terenu na południu kanionu. W międzyczasie postaraj się ulepszyć wszystkim pozostałym oddziałom ekwipunek. Gdy skończy się surowiec w gejzerze na wschodzie, rusz eksploratora na północ. Tam także głównie przenioszą się ataki. Przez cały czas buduj więcej jednostek (głównie Arnoldów, lekarzy oraz dział) i przesuwaj teren eksploatowania na środek mapy (są tam 3 gejzery). Gdy będziesz miał wolnego eksploratora, wydobywaj nim artefakty (w tej misji jest nowa zabawka – Maktor, działa na zasadzie czarnej dziury, uruchomiony wciąga wszystko!!!), które najlepiej wykorzystywać w walce. Gdy już będziesz miał naprawdę dużo gotówki, wybuduj co najmniej 20 S.A.R.G.E. oraz 5 lekarzy i podprowadź ich pod bazę nieprzyjaciela, która znajduje się na wschodzie. Od południa podprowadź działa i ostrzelaj wieżyczki. Następnie wkrocz do akcji gostkami. Zniszczenie szarych nie powinno być większym problemem. Druga baza obcych znajduje się na północnym-wschodzie, tam też idą wszyscy wysłannicy. Najlepiej wpierw wciągnąć teren Maktorami, a dopiero później ruszyć do ataku. ***Piotres [illegible]***





Za miesiąc doprowadzimy ludzi do szczęśliwego zwycięstwa oraz spojrzymy na marsjański konflikt innymi oczami – oczami szarego wojownika Taar.

X-COM: Apocalypse

część trzecia

To już ostatnia część naszego poradnika do trzeciej części UFO. Mimo wielokrotnej infiltracji przez agentów (i agentki) obcych, my się nie daliśmy. Jako dwaj Faceci W Czerni nieludzkim wysiłkiem woli wytrwaliśmy na posterunku i teraz pomożemy Wam skończyć „X-COM Apocalypse".

Dimension Missile Launcher robi całkiem niezłe bum (110 power!) i samo trafia do celu, ale nie opłaca się uzbrajać w nią agentów, gdyż bardzo szybko kończy się amunicja (przy 2 tarczach, broni w ręku i niewidzialności masz jedynie 5/6 strzałów).

Overspawn, koleś zrzucany przez Mothershipy, z bliska jest bardzo niebezpieczny, lecz z daleka nic nie zrobi, bo nie ma zabawki do strzelania. Poza tym po pewnym czasie ulega samozniszczeniu.

Organizacje przeważnie stają po stronie X-Comu, gdy podczas ataku obcych nieźle im się oberwie.

Alien Gas działa ekstra, szczególnie na duże zgrupowania obcych.

Gdy chcesz wysłać agentów w wymiar obcych, najlepiej najpierw posłać tam [illegible] Annihilatory nieźle uzbrojone (Large Disruptor Shield, Cloaking Field, Heavy Disruptor Beam, Multibomb), które pokażą im kto tu rządzi. Statki obcych biorą za najważniejszy cel pojazd z komandosami, a dopiero później zajmują się pozostałymi.

W wymiarze ufo najlepiej zastosować taką taktykę: gdy odeprzesz pierwszy atak, rusz wszystkie jednostki maksymalnie do któregoś z boków ekranu. Poczekaj, aż zregenerują się tarcze, a następnie dorwij każdy pojazd obcych pojedynczo i szybko wracaj do boku (jeśli masz dużo Disruptor Beamów, a w magazynie brakuje rakiet, możesz spokojnie wyłączyć wyrzutnie). Licz się z tym, że gdy poślesz statki do wymiaru ufoków, niespodziewanie mogą najechać miasto – zawsze zostawiaj kilku ludzi do obrony.

Toxi Gun, mimo iż jest zabójczy dla obcych (szczególnie Clip C), nie potrafi rozwalać przeszkód terenowych (drzwi, ściany), co jest szczególnie ważne w misjach w budynkach ufoków.

Teleporter działa jedynie wtedy, gdy pojazd straci więcej niż pół posiadanej energii.

Poniżej przedstawiamy opis przejścia każdej misji w budynkach obcych (przepraszamy za nadużywanie zwrotów „takie coś" – po prostu ciężko to opisać). Po komunikacie „Building has been disabled", należy się czym prędzej ewakuować:



Misja 1: Sleeping Chamber

Należy znaleźć i zniszczyć 4 komnaty sypialne (takie coś wysokie na 4 piętra). Eliminuj je za pomocą Vortex Mine, gdyż po zniszczeniu ekploduje na dużą odległość. Komnaty sypialne są położone raczej blisko siebie.

Misja 2: Food Chamber

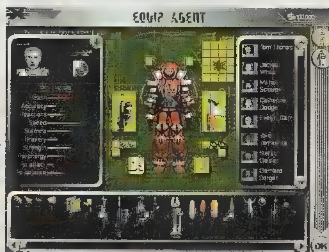
W tej misji należy odnaleźć i zniszczyć urządzenia produkujące światło i energię (takie zielone coś), niezbędną dla roślinek. Niektóre z nich znajdują się na wysokich, 5-poziomowych wieżach, lecz większość jest w rozległym ogrodzie. Najlepiej niszczyć je z daleka za pomocą Devastator Cannon. W trakcie gry pojawiają się takie ufoczki, którymi się nie przejmuj.

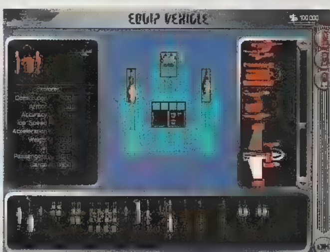
Misja 3: Alien Farm

Aby zakończyć tą misję, należy rozwalić białe szkrzynki, które podobno coś wypuszczają do atmosfery ufoków. Znajdują się one przeważnie na wysokich wieżach oraz w czymś podobnym do budynku. Najlepiej posłać na górę agenta z laserem, a resztę zostawić na dole do pilnowania.

Misja 4: Maintenance Factory

Dość trudna misja. Musisz mieć co najmniej 3 agen-









tów z laserami, aby się udało. Należy rozwalić różowe kwiatki oraz coś podobnego do rakiety. Prawie wszystkie znajdują się w dużej hali. Strzelaj w górną ich część, aby je rozwalić.

Misja 5: Incubator Chamber

Dość ważny budyneczek. W nim dorastają niektóre ufoki. Należy więc znaleźć inkubatory i je zniszczyć. Znajdują się one przeważnie w podziemiach lub na wyższych piętrach. Przy niektórych mogą stać pojemniki z gazem ogłuszającym – uważaj. Spotkasz tu dużo Multiwormów.

Misja 6: Control Chamber

W tym budynku znajdują się mózgi, które manipulują wymiarem, i oczywiście trzeba je rozwalić. Wszystkie znajdują się na 3 wysokich platformach. Bardzo łatwe do zniszczenia. Wystarczy jeden strzał z Devastatora.

Misja 7: Spawning Chamber

Spotkasz tu Queenspawn – królową! Wejście do środka komnaty jest bardzo silnie strzeżone. Najlepiej schowaj się gdzieś i po kolei wywabiaj potwory na zewnątrz. Potem rozwal wszystkie Alien Eggs i zagazuj królową (naprawdę – opłaca się!).

Misja 8: Organic Chamber

Łał, już prawie koniec. Musisz odnaleźć i zniszczyć „dorastające" statki obcych – coś podobnego do grzyba. Znajdują się one na wysoko położonych podestach, ale można też je spotkać w podziemiach. Bardzo łatwe do zniszczenia.

Misja 9: Megapod Chamber

Dość trudna misja. Głównym celem tym razem są różowe jajka, z których to niby wyrastają budynki obcych. Wszystkie znajdują się w bardzo dobrze strzeżonych pomieszczeniach. Niszcz je z Devastatora.

Misja 10: Dimension Gate Generator

Ostatnia misja!!! Należy rozwalić wszystkie generatory bram wymiarowych. Nie załamuj się, wystarczy jak rozwalisz połowę, reszta sama się zniszczy. Najlepiej nawet nie zajmować się wrogiem tylko pędzić do przodu i niszczyć generatory.

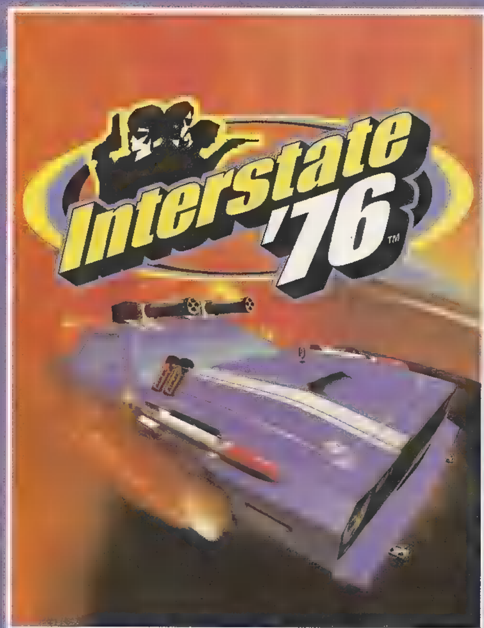
We kicked their ass – heh heh. Przynajmniej, do czasu następnej inwazji...

Piotres&Toldi

Konkurs Optimus Bis GK 12/97

WIELKI KONKURS

FIRMY OPTIMUS BIS



Wystarczy, że podasz co najmniej dwa tytuły gier, których dystrybutorem jest firma Optimus Bis, a możesz stać się posiadaczem jednej ze wspaniałych nagród.

Do wygrania są:
3 gry Interstate 76
20 płyt z muzyką
5 T-Shirt'ów

ACTIVISION®

Odpowiedzi prosimy przysyłać na adres redakcji:
Gry Komputerowe
ul. Marsa 6
04-202 Warszawa
z naklejonym kuponem.

TIPS & TRICKS

Menu

Tipsy, tricki, to nasza specjalność. Z uwagi na to, że gry na najnowsze konsole traktujemy w naszym piśmie na równi z gierkami pecetowymi, stąd w naszej rubryce znajdziecie tricki dla PlayStation, Saturna i PC.

Blood Omen

● **PC**

Pierwsza rzecz o której powinieneś pamiętać, to zmniejszenie podatków. Nie dopuść jednak do bankructwa! Mniej się myj, ale uważaj, bo zbyt intensywne powonienie może spowodować Twoją klęskę. A profity z bycia żywym są większe niż Ci się wydaje. Dlatego też postanowiliśmy się podzielić z Tobą kilkoma oszustwami. I tak: Aby odzyskać zdrówko: góra, prawo, atak, użyj, góra, dół, prawo, lewo (uff!). Jeśli chcesz mieć troszkę więcej sił magicznych spróbuj: prawo, prawo, atak, użyj, góra, dół, prawo. Aby przejrzeć Czarny Pamiętnik wykonaj: lewo, prawo, atak, akcja, góra, dół, prawo.





Time Commando

● **PC**

Aby przenosić się między poziomami, wklep:
UDELWYHA – Rzym
MNNBYWDX – Japonia
GTTNCYBT – średniowieczna Europa
DHQSSFIK – czasy konfistadorów
IPNRWRJK – Dziki Zachód
NVJLKDHJ – czasy współczesne
MHZHWPFC – przyszłość
NJZQGADH – czas nieokreślony
COMMANDO – extra
VONLUX – pełne zdrowie
DOLTEB – cztery baterie
OTORELL – autoreload broni
IFODRE – nieskończona amunicja
VENRUF – nieskończony czas
HUIBON – wszystkie bronie + amunicja
TIXOBO – pomijanie poziomów
DIXOBO – poprzedni poziom

Take No Prisoners

● **PC**

Jeżeli gra wydaje Ci się za trudna, pomóż sobie nielegalnymi sztuczkami (z konsoli – SHIFT+-):
bigcheater – god mode,
fly – zgadnij?
noclip – bez komentarza...

Shadows of the Empire

● **PC**

Jeśli używasz mocy zgodnie z przeznaczeniem nie potrzebujesz naszych kodów. Ale jeśli jesteś lamerem i nie potrafisz sobie poradzić, służymy pomocą! Mamy kilka rzeczy, które uczynią Twoje życie łatwiejszym. Aby uzyskać supermocną broń, zagraj Dashem, a swoje imię wpisz jako Jabba.



Lost Vikings

● **PC**

Kody do kolejnych poziomów: NTRO, 1STS, 2NDS, TRSH, SWIM, WOLF, BR4T, K4RN, BOMB, WZRD, BLKS, TLPT, GYSR, B3SV, R3T0, DRNK, TOVR, OV4L, T1N3, DARK, HARD, HRDR, LOST, 0BOY, HOM3, SHCK, TNNL, E3LL,4RGH, B4DD, D4DY (31).

Bushido Blade

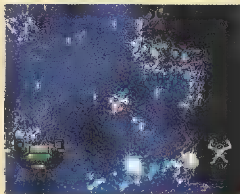
● **PSX**

Aby zagrać jako boss „gun assassin" skończ tryb Chambara. Innymi słowy, zabij setkę przeciwników, samemu nie odnosząc śmiertelnych ran. Dostaniesz kontrakt z Gun Assassinem, a to oznacza, że możesz nim grać.

Machine Hunter

● PC

Jako hasło podaj: ???host??? – to rozwiąże wszystkie Twoje problemy.

Rebel Assault 2

● PC

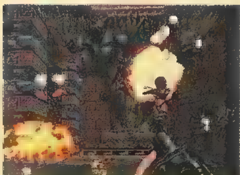
„RA 2" to gra stara, ale za to jara. Postanowiliśmy pomóc wszystkim, którzy się zapętlili. W przejawie naszej troski radzimy co następuje: podczas grania naciśnij Alt+V, a potem napisz LETGO. Teraz naciśnij ESC; klawisze „+" i „–" regulują stopień uszkodzeń. Alt+E obdarza cię dodatkowym życiem, a ALT+L daje Ci nieskończone życie. Dodatkowo, jeśli naciśniesz ALT+V i napiszesz ISNOTRY, ALT+J będzie omijał poziomy. Alt+P włącza autoplay, a ALT+M przełącza Cię w tryb filmowy.

Jeśli podasz jako imię pilota GARY MARTINEZ lub JAMISON JONES tudzież JULIE ECCLES, będziesz mógł obejrzeć ciekawe fragmenty filmików. Później będąc w głównym menu, trzymając klawisze F, O, X lub B, O, T musisz wybrać opcję CONTINUE INTRO. Podziwiaj... Jeśli chcesz, możesz obejrzeć sobie tańczących star-trooperów. W rozdziale 12, w windzie na jego końcu naciśnij C, T i A; popatrz, jak chłopaki tańcują w rytm muzyki funky.

Shadow Warrior

● PC

Może gra nie kopie, ale na pewną są ludzie, którzy ją lubią. Dla nich zamieszczamy kody:
SWCHAN – god mode włączony/wyłączony
SWTREKxx – przenieś się do żądanego poziomu, gdzie xx oznacza numer danego poziomu.

FIFA 64

● N64

Podczas meczu naciśnij PAUSE, następnie wejdź do menu Controller Select Option. Potem zamień kontrolę z Twoim przeciwnikiem, strzel kilkanaście bramek samobójczych i powtórnie zamień się miejscami. To wszystko – wygrałeś!
Po strzeleniu gola, naciśnij C, Góra, Dół, Lewo i Prawo. Będziesz słyszał całkiem ciekawe odgłosy za każdym razem, gdy jeszcze strzelisz GOOOOOOOOLLLLLLLLa.

Uzupełnienie do ankiety.
Dobra wiadomość dla biorących udział w ankiecie. Dosłownie w ostatniej chwili rozszerzyła się pula nagród, które rozlosujemy wśród wszystkich odpowiadających na wspomnianą ankietę, którą zamieściliśmy w poprzednim numerze. Poniżej publikujemy pełną listę nagród.
UWAGA!
Ostateczny termin nadsyłania ankiet mija z dniem 20 stycznia 1998 r. Żeby nie niszczyć pisma honorujemy również odbitki ksero.

DO WYGRANIA !

PC








NINTENDO 64



SONY PLAYSTATION





SEGA SATURN





KONKURSY

Cześć! Witam Was w świątecznym numerze GK. Za oknem zmierzch zapada już coraz wcześniej, więc najlepszy to czas na granie (i czytanie Waszego ulubionego pisemka hehe...). Nie sprawią Wam chyba problemu pytania jakie przygotowaliśmy tym razem.

KONKURS „PYTANIA"

Odpowiedzi z numeru „GK 11/97"
1. Imię głównego bohatera gry Little Big Adventure 2, to Twinsen.
2. Kuba lubi grać na PSX i perkusji.
3. Najbardziej szatański recenzent z naszej ekipy to „Diabeł".

A oto lista nagrodzonych:
Krzysztof Watras z Gdańska otrzymuje grę „Axelerator".
Łukasz Zawadzki z Tarczyna otrzymuje grę „Battlecruiser 3000 A.D."
Marcin Cimała z Dzięgielowa otrzymuje grę „International Rally Championchip"

Oto pytania na grudzień:
1. Wymień co najmniej dwie postacie, którymi można grać w Hexen II?
2. Podaj markę śmigłowca, którym możemy latać w grze MS Flight Simulator?
3. Co łączy Croc'a i Larę Croft (chodzi nam o wyposażenie)

Nagrody, które czekają na was w tym miesiącu:
1. Shadow Of The Empire PC CD
2. Third Reich PC CD
3. Lew Leon PC CD

KONKURS PSX

Rozwiązanie konkursu PSX z poprzedniego numeru: Konsola PlayStation ma 2MB pamięci RAM.



COMPUTER GRAPHICS STUDIO
al. Marsa 6
04-202 Warszawa

Nagrodę, grę „Wing Commander 3" otrzymuje Robert Glasel z Jaworzna.

PYTANIE: Podaj tytuł oficjalnego polskiego miesięcznika poświęconego konsoli PlayStation.

W tym miesiącu będzie można wygrać grę: Mickey's Wild Adventure

KONKURS DLA SATURNOWCÓW

Odpowiedź z numeru 11/97:
Cykl gier przygodowych opartych na książkach Terry'ego Prattcheta to DISCWORLD.

Nagrodę otrzymuje Rafał Stelmach z Biłgoraja.

W tym miesiącu nagrodą jest Duke Nuk'em 3D A oto pytanie: Na którą z kolei część Virtua Fightera oczekujemy z utęsknieniem.

KONKURS GK 12/97

LISTY

Hello everybody! W tym [redacted] po [redacted] ostatni „Listy" wyglądają, tak jak dotychczas. Oczywiście [redacted] rubryka nie przepadnie gdzieś [redacted] odchłaniach niebytu, [redacted] po prostu zmieni się jej formuła. Jest to spowodowane po części ciągłymi zmianami [redacted] redakcji – dotychczasowy keeper działu „Listy", gdzieś przepadł. Jego miejsce zajęli ludzie z nowymi pomysłami i chęcią działania. [redacted] – niech działają! Oddajemy interes [redacted] ich ręce i z niecierpliwością oczekujemy następnego [redacted].

Ryszard S./Milanówek.pl

Cześć! Mam 11 lat, mieszkam na prowincji i chodzę do lokalnej szkoły podstawowej. Mieszkanie na prowincji ma swoje zalety i uważam, że zapach krów pod oknem jest czymś zupełnie normalnym, a ludzka natura ciągnie nas do przyrody (nieźle to sobie wykombinowałem, nie). Sam dość mam wielkomiejskiego zgiełku, tego cholernego tłoku, pośpiechu itp. Niebawem przenoszę się z Warszawy na wieś i to na stałe. Przeprowadzam pod Warszawę do Pyr. Długo wahałem się przed napisaniem tego listu. (...) Mam do was kilka pytań:

1) Czy ktoś w redakcji lubi Kelly Familly?

2) Czy na 486 DX/2, 8 MB RAM, Windows 3.1 odpalę „Heroes of Might and Magic 2"?

3) Ile lat ma najmłodsza osoba pracująca w Grach Komputerowych?

4) Robicie świetnie, że nie zamieszczacie Mangi. Znam kilka osób, które na to hasło dostają ostrego ataku wymiotów.

A tera(z) lecą odpowiedzi na Twoje pytanka:

1. Ekhm... Dawno temu lubiłem ten zespół do tego stopnia, że prawie bym się zakochał w Angelo. Potem okazało się jednak, że to facet. Do dziś wybieram sobie dziewczyny, które mi przypominają Jego – bóstwo wcielone.



2. Na takim sprzęcie niestety nie odpalisz „HOM&M2", ale za to na pocieszenie mogę Ci powiedzieć, że „Tetris" z Dos Navigatora powali Cię na kolana. Oszałamiająca płynność... ach, cudowna grafika i brak dźwięku... (w wersji 2.0 może się pojawić).

3. W tym momencie ja, mając 16 jesieniów, ale niedługo pojawi się człowiek młodszy i to on będzie naklejał znaczki na listy (to taka niepisana tradycja).

4. Jestem jedną z tych osób, którym skręca się zwieracz na dźwięk japońskiego pisku „kobitek" z Mangi. Wywraca mnie na drruggąsstrronnę.

W sumie, gratuluję Ci odwagi (cieszę się, że przełamałeś swoje opory i wysmażyłeś ten „message") i zachęcam do pisania kolejnych listów!

Mati G./Gdynia.pl

Czytam Was od ponad roku (no, może więcej) i nie da się ukryć, że polubiłem Wasze pismo.

To w porządku, a jeszcze bardziej byśmy się cieszyli, gdybyśmy mieli od Ciebie prawo do Exclusive.

W tej chwili posiadam PeCeta, lecz chciałbym dokupić sobie konsolę.

Jeśli o mnie chodzi, to kupuj brachu PSX-a i nie ma mowy o niczym innym. Nie warto ładować pieniędzy w PeCeta i jego kosztowne akceleratory, intercoolery i inne ozdobniki Jeśli kupisz konsolę masz gwarancję, że na Twoim sprzęcie gry skakać nie będą, bo nie mają prawa.

A teraz krótka anegdotka: w redakcji mamy 3 konsole: N64, Saturna i PSX. Telewizor mamy tylko jeden. Zgadnij, która konsola jest podłączona na stałe, a które kurzą się? Odpowiedź nasuwa się po przeczytaniu materiału wysmażonego przez Rafała B. – zastępcy naczelnego Oficjalnego PlayStation Magazyn, zatytułowanego „12 groszy na temat PSX" (GK 10/97). Otóż: „Według badań (...) ELSPA udział PSX w konsolowym rynku brytyjskim wynosi 60.6%". Myślę, że chociaż częściowo daje to odpowiedź na Twoje pytanie o wybór sprzętu. Na pozostałe konsolki ukazuje się zbyt mało gier. Co z tego, że producent kontroluje ich jakość, jeśli nie mogą tego, zgodnie z prawami plugaw... wolnego rynku zrobić konsumenci?! Kto może decydować, co jest dla Ciebie najlepsze? Tylko TY! I dlatego wybierz tę konsolę, na którą masz najwięcej gierek. Co z tego, że niektóre są do niczego? Wybierasz te lepsze, kierując się recenzjami GK i oficjalnego PlayStation Magazynie. Nasze motto to: „walka z cenzurą producenckich klik!". Wiem, że na PSX jest dużo gier, zaś na N64 mniej, ale za to lepszej jakości. Ale co z tego? Syn Naczelnego grał w „Mario 64" i „Croca" na PSX. Jego nie obchodzi, ilu ma to bitów pod maską. Dla niego poligon to takie miejsce, gdzie strzelają panowie ubrani na zielono. On chce tylko dobrej rozrywki na wiele, wiele godzin. I zgadnij, która gra okazała się dla niego lepsza? Oczywiście, ta na konsolę „tego giganta, no wiesz, producenta sprzętu RTV". To powinno rozwiązać Twoje problemy...

Niepokoi mnie mała ilość gier [na PSX – CeF]. Czy wyjdą nowe?

Czy Nintendo ma jakąś przyszłość? Czy jego kariera skończy się na 20 tytułach? Czy zrobią jeszcze grę w stylu „Mario 64"?

Widziałeś zapowiedzi? Jest ich trochę, ale niezbyt dużo. Jeżeli nawet wszystkie produkcje okażą się hitami, to co z tego – kosztują masę forsy! Są to, niestety, tylko zapowiedzi, a ile z tych gier zostanie ukończonych nie wiadomo... Na ostatnie pytanie nie umiem, niestety, odpowiedzieć. Sądzę, że może pójdą za ciosem i wypuszczą sequela, ale czy dla niego warto będzie kupić tę konsolę?

Słyszałem o grze „Starfox64". O czym ona jest?



W Europie będzie się nazywała „Lylat-Wars" – jest to strzelanina. Można już ją kupić i w jednym z następnych numerów będzie recenzja.

Mikołaj/Knurów

Cześć (...). Przeczytałem Wasz news o „Diablo 2". Wszystko fajnie, tylko dlaczego nie ma żadnych informacji o wyglądzie interface i samej grze. Przecież kiedy gra pojawia się newsach, powinno znajdować się trochę więcej screenów i informacji.

Po pierwsze: jest to prawdziwy hot news. Po drugie: gra ma się ukazać pod koniec 1998 roku, więc nie wiem dlaczego wyobrażasz sobie, że dysponujemy olbrzymią ilością materiałów prasowych? Następnym razem, gdy będziesz pisać taki list to się głęboko zastanów nad swoimi słowami, OK? Na osłodę drukujemy jeden screen potworka – enjoy yourself!

CeFeK





Na Wesoło

Ostatnimi czasy naszą rubrykę zdominowały kawały. Czyżbyście zapomnieli o czymś takim, jak przekręty?! Spróbujcie być bardziej oryginalni. Możecie również podzielić się z nami zabawnymi spostrzeżeniami i sytuacjami, które tylko z braku kamery nie trafiły do programu „Śmiechu Warte" – będziemy je również drukować i nagradzać. Autorzy wyróżnionych prac w kategoriach: tekst, rysunek otrzymają po [illegible] zł.

– Czego uczą Eskimosi swoich dzieci od najmłodszych lat?
– Nigdy nie jeść żółtego śniegu.

Jacek Kucharczyk

– Jasiu, co jest z twoim kotem, że tak biega po wszystkich zagrodach?
– Wykastrowałem go i teraz odwołuje randki.

Jacek Kucharczyk

– Dlaczego przez Warszawę nie da się przejść pieszo?
– Bo nikt nie umie na tak długo wstrzymać oddechu.

Jacek Kucharczyk

Klientka w sklepie kłóci się z obsługą i mówi:
– Możecie mnie w nos pocałować!
A na to ekspedient odpowiada: – To jest sklep samoobsługowy proszę pani.

Jerzy Wróblewski

Na gałęzi przydrożnego drzewa wisi Fiat 126p. Przejeżdżający Mercedes zatrzymuje się i jego kierowca pyta:
– Co się stało, w jaki sposób znalazł się pan na drzewie?
– No cóż, wiedziałem, że jest mały, wiedziałem że słabo ciągnie, ale doprawdy nie wiedziałem, że boi się psa!

Jerzy Wróblewski

Milicjant stoi nad rzeką. W pewnym momencie nadjeżdża wozem chłop i pyta:
– Panie władzo, przejadę w tym miejscu przez rzekę?
– Tak, przejedziecie. Chłop wjeżdża do wody i po chwili topi się wraz z wozem i koniem. Zdziwiony milicjant mówi do siebie: dziwne, przecież kaczorowi woda sięgała zaledwie do brzucha...

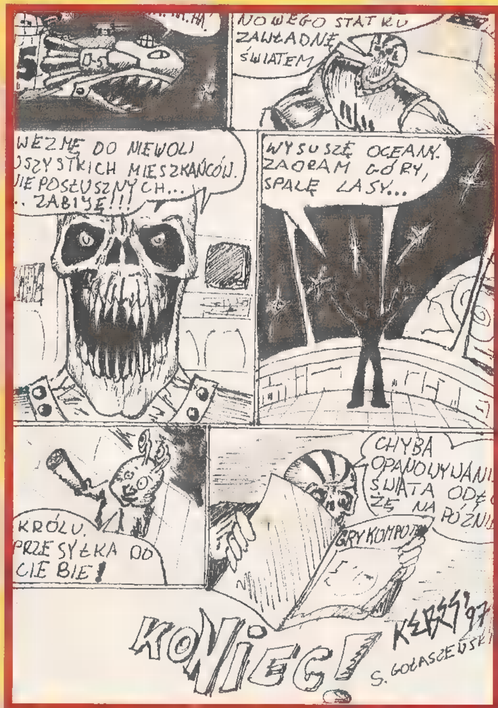
Jerzy Wróblewski

Przychodzi baba do lekarza z ptasią kupą na głowie. Lekarz pyta:
– Co się pani stało? Baba na to:
– Widziałam ooorła cień!

Roger Czarnecki

Mama włączyła swojemu synkowi walkmana ze starą kasetą pełną historyjek, sama wyszła na przyjęcie. Po kilku godzinach wraca do domu. Wchodzi do pokoju synka i zastaje go zalanego łzami, uderzającego głową w ścianę i krzyczącego:
– Chcę, chcę, chcę...!
– Co ci się stało Michasiu – pyta mama.
Michaś wręcza mamie walkman'a, ona założyła słuchawki i słyszy:
– Chcesz, opowiem ci bajeczkę... Chcesz opowiem ci bajeczkę... Chcesz opowiem ci bajeczkę... Chcesz opowiem ci bajeczkę...

Grzegorz Porzyczka









– Tatusiu, dlaczego babcia biega zygzakiem po ogródku? – pyta Jasio.
– Nie marudź tyle gówniarzu, tylko podawaj amunicję.

Michał Kalinowski

– Jasiu kim jest twój ojciec?
– On jest chory.
– Ale co on robi?
– Kaszle.

Przychodzi pijany mąż do domu. Oczywiście „ucieszyło" to bardzo żonę, która wściekła pyta:
– Będziesz więcej pił?
Mąż siedzi cicho, wiec żona powtarza:
– Będziesz więcej pił?!!!
Mąż dalej nic.
– Odpowiedziałbyś w końcu czy będziesz więcej pił???
Na co mąż z wysiłkiem:
– Nnnnoo doobraa naaaleej...

Pewnego razu sprzeczają się trzy dzieciary, który z nich ma starszego dziadka:
– Nasz dziadek jest tak stary, że jest cały siwy.
– Nasz dziadek jest tak stary, że jest cały pomarszczony.
– A nasz dziadek był tak stary, ze tata musiał go zastrzelić...

W parę dni po ślubie...
Mąż do żony:
– To nie jest zupa, tylko jakaś woda!
– Nie jakaś, tylko przegotowana!

Pytanie: Jak się modli fanatyk komputerowy?
Odpowiedź: W imę Ojca i Syna, i Ducha Świętego. ENTER.

Przychodzi facet do baru...
– Poproszę frytki
– Niestety, nie ma ziemniaków
– Nie szkodzi – zjem z chlebem...

– Kim był Luke Skywalker?
– Potomkiem Johny Walkera.

Ćwiczenia wojsk amerykańskich i rosyjskich, poligon – spotyka się dwóch żołnierzy, Wania i Johnny:
– Wania, sprzedaj mi kałasza...
– Nie mogę!!!
– Dam ci 100$.
– Nie mogę!!!!
– Dam Ci 200$, to więcej niż zarabiasz przez rok!
– No dobra, ale jak ja jutro wyskoczę na poligon bez kałasza????
– Weź patyk, biegaj po poligonie i krzycz tratatatata. Tam jest taki dym, że nikt nie zauważy.
Jak ustalili tak zrobili. Nazajutrz Wania bierze patyk, biegnie po poligonie i krzyczy „tratatata". Patrzy, a tam jego kolega, pilot biega z rozłożonymi rękoma i krzyczy:
– Wiuuuuu, wiuuuuuu

Radzieckie radio podaje wiadomości:
– Wczoraj, w godzinach wieczornych, amerykański krążownik zderzył się z góra lodową. Załogę góry lodowej odznaczono orderem Lenina.

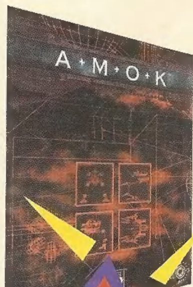
Blondynka kupuje gofra:
– Poproszę gofera
Sprzedawczyni (też blondynka):
– Nie mówi się gofera tylko gofra.
– No to poproszę gofra.
– Z bitą śmietaną czy z dżemenem?

Pytanie: Co robi jeż w fabryce prezerwatyw?
Odpowiedź: kinder niespodzianki.

[illegible] 50 zł [illegible]
– za [illegible] Wróblewski
– za [illegible] Ola [illegible]

LEMPack

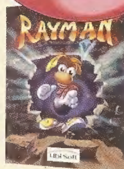


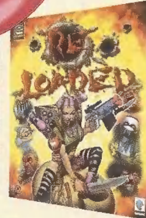



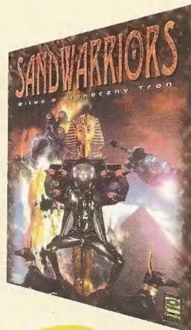


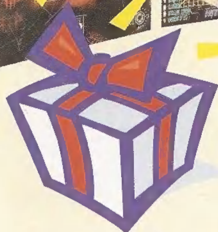






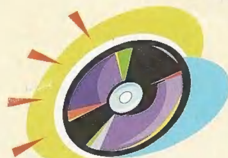






Świąteczny prezent od firmy

LEM
LICOMP•EMPiK•MULTIMEDIA



Pakiet 8 rewelacyjnych gier




Battlecruiser 3000AD
Rally Championship
Fragile Allegiance
Sandwarriors
ReLoaded
Rayman
A.M.O.K.
oraz
1 TYTUŁ NIESPODZIANKA

UWAGA!



PIRACI!

PAMIĘTAJ, że kupując pirackie kopie programów popełniasz przestępstwo, za które można pójść do więzienia, a poza tym nie masz żadnej gwarancji iż nabyty produkt jest pełną, poprawnie działającą i wolną od wirusów wersją programu.

LEM
LICOMP•EMPiK•MULTIMEDIA

Wyłączna dystrybucja w Polsce:
Licomp•EMPiK•Multimedia Sp. z o.o.
02-935 Warszawa, ul. Chochołowska 3c
tel./fax (0-22) 642 81 65, (0-22) 642 99 21

Pytaj w każdym sklepie z programami komputerowymi lub zadzwoń pod numer (0-22) 642 99 21, aby zamówić swój egzemplarz programu.